ΤΕΥΧΟΣ 58 ΣΕΠΤΕΜΒΡΙΟΣ 1989 350 ΔΡΧ.

PIXEL

ΜΗΝΙΑΙΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΓΙΑ HOME-MICROS & COMPUTER GAMES

SPECIAL REVIEW: POPULOUS

- ΠΩΣ ΝΑ ΓΡΑΦΕΤΕ ΔΗΜΟΦΙΛΗ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ
- ADVENTURE: FISH

ΠΟΛΕΜΟΣ ΣΤΟ ΔΙΑΣΤΗΜΑ

NBA by SPALDING

Φορέστε ό,τι
και οι αστέρες του NBA.

Ελάτε κι εσείς στην καλύτερη ομάδα.
Παίξετε με SPALDING, φορέστε
SPALDING, νιώστε νικητές με
αθλητικά SPALDING. Στο Μπάσκετ,
στο Βόλλεϋ, στο Τέννις, η ομάδα
που κερδίζει είναι η SPALDING.

Αθλητικά
SPALDING.

Θα τα βρείτε
στα καλύτερα
αθλητικά
καταστήματα

Αποκλειστικοί αντιπρόσωποι
ΚΛΩΘΩ ΕΠΕ
τηλ.: 524.6087-88

ΚΑΛΟΚΑΙΡΙΝΕΣ ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ ΣΤΑ COMPUTER MARKET



ΕΞΩΤΕΡΙΚΟ DISK DRIVE 3 1/2″ ΓΙΑ AMIGA 500, ΜΟΝΟ 30.000 με το Φ.Π.Α.



ΣΚΛΗΡΟΙ ΔΙΣΚΟΙ 20/40 MB ΓΙΑ AMIGA 500



ΕΞΩΤΕΡΙΚΗ ΜΝΗΜΗ ΓΙΑ AMIGA 500 ΕΩΣ 8MB !!!

ΕΣΩΤΕΡΙΚΗ ΜΝΗΜΗ 512 Κ ΓΙΑ AMIGA ΜΟΝΟ 30.000 ΜΕ ΤΟ Φ.Π.Α.

ΜΟΝΟ ΣΤΑ COMPUTER MARKET

cm 1 ΣΟΛΩΜΟΥ 26, 10682 ΑΘΗΝΑ, ΤΗΛ.: 36.11.805
cm 2 ΜΠΟΤΑΣΗ 7 & ΣΟΛΩΜΟΥ 25Α, 10682 ΑΘΗΝΑ, ΤΗΛ.: 36.36.550 FAX: 3644695
cm 3 ΧΑΪΜΑΝΤΑ 34, 15234 ΧΑΛΑΝΔΡΙ, ΤΗΛ.: 68.46.810

Το μόνο PC με ενσωματωμένη EGA και EGA Monitor

ATARI PC3



ΠΡΟΣΦΟΡΑ

ΑΠΟ

~~240.000~~

200.000

με Φ.Π.Α.

+ 1 ΕΠΙΠΛΟ
+ 1 ΚΑΛΥΜΜΑ
+ 10 ΔΙΣΚΕΤΕΣ
+ 6 ΒΙΒΛΙΑ
+ 6 ΠΡΩΤΟΤΥΠΑ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ.

Μικροεπεξεργαστής 8088-2, με δύο ταχύτητες λειτουργίας στα 4,77 MHz και 8 MHz.
512K μνήμη RAM, με δυνατότητα επέκτασης στα 640K και Κάρτα EGA που υποστηρίζει CGA, Hercules και standard μονόχρωμα γραφικά
Οθόνη EGA, υψηλής ανάλυσης 640X350.

ΜΟΝΟ ΣΤΑ COMPUTER MARKET

cm 1 ΣΟΛΩΜΟΥ 26, 106 82 ΑΘΗΝΑ, ΤΗΛ.: 36.11.805
cm 2 ΜΠΟΤΑΣΗ 7 & ΣΟΛΩΜΟΥ 25Α, 106 82 ΑΘΗΝΑ, ΤΗΛ.: 36.36.550 FAX: 3644695
cm 3 ΧΑΪΜΑΝΤΑ 34, 152 34 ΧΑΛΑΝΔΡΙ, ΤΗΛ.: 68.46.810

Θα παίρνατε ένα Computer μόνο για παιχνίδι;

Πάρτε σήμερα το πιο εξελίξιμο PC της αγοράς στην τιμή των 98.000 δρχ.

TURBO·X

ΤΙ ΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΕΙ Η ΒΑΣΙΚΗ ΜΟΝΑΔΑ TURBO.X

- Επεξεργαστή στα 10 MHz με 256 KB, μνήμη R.A.M. επεκτάσιμη μέχρι 640 KB.
- Μία μονάδα δισκέτας FD 5 1/4'' 360K.
- Κάρτα γραφικών (μονόχρωμη ή έγχρωμη) με θύρα σύνδεσης για εκτυπωτή.
- Τροφοδοτικό 150 W, με δυνατότητα τροφοδοσίας για λειτουργία της μονάδας σε πλήρη σύνθεση.
- Μεταλλικό περίβλημα χωρητικότητας μέχρι 4 μονάδων περιφερειακής μνήμης (FLOPPY DISK και HARD DISK).
- 8 συνολικά θύρες επέκτασης του μηχανήματος.
- Πλήρες πληκτρολόγιο 84 πλήκτρων.
- Μονόχρωμη οθόνη (πράσινη ή AMBER) διπλής συχνότητας, με δυνατότητα συνεργασίας με κάρτα μονόχρωμη ή και έγχρωμη.
- Θέση για μαθηματικό συνεπεξεργαστή 8087 (10 MHz).

ΤΙ ΜΠΟΡΕΙΤΕ ΝΑ «ΚΤΙΣΕΤΕ» ΣΤΟΝ TURBO.X

- Δεύτερο Disc Drive FD.
- Μέχρι δύο μονάδες σκληρού δίσκου HD (20, 40, 80 MB).
- Κάρτα Multi I/0 (Ρολόι, ημερομηνία, παράλληλη έξοδος, 2 σειριακές έξοδοι RS 232C).
- Κάρτα γραφικών, έγχρωμη, υψηλής ανάλυσης EGA (640×350 με 16 ταυτόχρονα χρώματα) με αντίστοιχο monitor.
- Κάρτα TELEX και κάρτα MODEM.
- Επέκταση μνήμης ON BOARD μέχρι 640 KB.
- Κάρτα επέκτασης κεντρικής μνήμης RAM, πάνω από 640 KB.

ΑΞΙΟΠΙΣΤΗ ΕΓΓΥΗΣΗ «ΠΛΑΙΣΙΟ»

12 ολόκληρους μήνες και εγγράφως, γιατί:

- Πιστεύουμε στην ανωτερότητα του προϊόντος.
- Το Service μας, είναι ολοκληρωμένο, με ειδικές εγκαταστάσεις.
- Το τεχνικό προσωπικό μας είναι μόνιμο και ειδικευμένο.
- Το στοκ σε ανταλλακτικά, εξασφαλισμένο, υπαρκτό.
- Σέρβις εντός 24 ωρών!



20 ΧΡΟΝΙΑ ΠΛΑΙΣΙΟ COMPUTERS

ΣΤΟΥΡΝΑΡΑ 24 ΤΗΛ. 36.44.001



Genius Mouse 8.500 δρχ.

Οι τιμές δεν περιλαμβάνουν ΦΠΑ 16%

PIXEL ΠΕΡΙΕ

ΤΕΥΧΟΣ 58 ΣΕΠΤΕΜΒΡΙΟΣ 1989

ΕΠΙΚΑΙΡΟΤΗΤΑ

ΜΟΝΙΜΕΣ ΣΤΗΛΕΣ

ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ ΠΟΥ... ΣΚΟΤΩΝΕΙ

- Παίξτε "Licence to Kill" και κερδίστε τα όπλα των Ninja από την Greek Software



ΣΤΗΛΕΣ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΥ



ΑΥΤΟ ΤΟ ΜΗΝΑ

ΙΔΙΟΚΤΗΣΙΑ: COMPUPRESS A.E. **ΕΚΔΟΤΗΣ - ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ:** ΝΙΚΟΣ ΜΑΝΟΥΣΟΣ **ΥΠΟΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ:** ΒΑΓΓΕΛΗΣ ΠΑΠΑΛΙΟΣ **ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΗ ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ:** ΑΓΑΠΗ ΛΑΛΙΩΤΗ **ΔΗΜΟΣΙΕΣ ΣΧΕΣΕΙΣ:** ΑΓΑΠΗ ΛΑΛΙΩΤΗ **ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ ΔΙΑΦΗΜΙΣΗΣ:** ΑΛΕΞΗΣ ΚΑΝΑΒΟΣ **ΔΙΑΦΗΜΙΣΗ:** ΑΛΕΚΟΣ ΓΕΩΡΓΙΟΥ, ΒΑΣΙΛΗΣ ΓΙΑΚΑΜΟΖΗΣ, ΜΑΡΓΑΡΙΤΑ ΜΑΝΟΥΣΟΥ, ΝΙΚΟΣ ΜΙΧΟΣ **MARKETING:** ΛΟΥΚΙΑ ΤΑΛΙΑΔΩΡΟΥ **ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΟΥ:** ΔΗΜΗΤΡΗΣ ΤΣΟΥΡΟΠΛΗΣ **ΦΟΡΟΤΕΧΝΙΚΟΣ ΣΥΜΒΟΥΛΟΣ:** ΓΙΩΡΓΟΣ ΝΤΙΝΟΣ **ΛΟΓΙΣΤΗΡΙΟ:** ΚΙΚΗ ΜΕΛΕΤΖΗ, ΧΡΥΣΑ ΠΑΝΤΕΛΑΙΟΥ, ΜΠΕΤΤΥ ΜΑΝΩΛΕΣΟΥ, ΜΑΡΚΟΣ ΠΟΛΥΖΟΣ **ΝΟΜΙΚΟΣ ΣΥΜΒΟΥΛΟΣ:** ΓΙΑΝΝΗΣ ΤΖΙΦΑΣ **ΥΠΕΥΘΥΝΗ ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΑΣ:** ΠΟΠΗ ΚΑΝΕΛΛΟΠΟΥΛΟΥ **ΔΙΑΚΙΝΗΣΗ ΠΡΟΪΟΝΤΩΝ PIXEL BOUTIQUE:** ΜΠΕΤΤΥ ΜΑΝΩΛΕΣΟΥ **ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ:** ΣΟΦΙΑ ΚΟΤΤΩΡΗ **ΔΙΑΚΙΝΗΣΗ ΤΕΥΧΩΝ:** ΔΗΜΗΤΡΗΣ ΑΝΕΖΥΡΗΣ **ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ:** ΓΙΩΡΓΟΣ ΚΟΡΜΠΑΚΗΣ **ΠΑΡΑΓΩΓΗ:** ΘΟΔΩΡΟΣ ΚΟΚΚΟΡΗΣ, ΛΑΜΠΡΟΣ ΤΡΑΥΛΟΣ **ΣΥΝΤΟΝΙΣΜΟΣ ΥΛΗΣ:** ΜΑΝΤΩ ΚΑΡΑΓΙΑΝΝΗ **ΥΠΕΥΘΥΝΗ ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΟΥ:** ΔΕΣΠΟΙΝΑ ΣΑΚΚΗ **ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΗ ΕΠΙΜΕΛΕΙΑ:** ΜΑΙΡΗ ΛΥΜΠΕΡΗ, ΚΑΤΕΡΙΝΑ ΠΑΠΑΚΩΝΣΤΑΝΤΙΝΟΥ, ΒΑΓΓΕΛΗΣ ΚΕΧΑΓΙΑΣ **ΔΙΕΚΠΕΡΑΙΩΣΗ:** ΓΙΑΝΝΗΣ ΛΟΥΛΗΣ, ΠΑΥΛΟΣ ΜΠΑΡΔΟΠΟΥΛΟΣ **ΥΠΕΥΘΥΝΗ ΓΡΑΜΜΑΤΕΙΑΣ:** ΜΑΡΙΑ ΤΣΑΜΠΛΑΚΟΥ **ΓΡΑΜΜΑΤΕΙΑ:** ΜΑΡΙΑ ΡΑΠΤΗ, ΖΩΗ ΛΙΣΓΑΡΑ **ΥΠΕΥΘΥΝΗ ΒΟΡΕΙΟΥ ΕΛΛΑΔΟΣ:** ΠΛΟΥΜΙΣΤΗ ΣΙΜΟΠΟΥΛΟΥ **ΣΥΝΤΑΞΗ:** ΑΝΤΩΝΗΣ ΦΩΤΟΠΟΥΛΟΣ **ΓΡΑΜΜΑΤΕΙΑ:** ΝΤΙΝΑ ΠΑΠΑΝΙΚΟΛΑΟΥ **ΦΩΤΟΣΤΟΙΧΕΙΟΘΕΣΙΑ:** INTERFOT **ΔΙΑΧΩΡΙΣΜΟΙ:** ΒΑΣΙΛΗΣ ΒΟΓΙΑΤΖΗΣ, ΧΡΩΜΑΝΑΛΥΣΗ, Δ. ΕΜΜΑΝΟΥΗΛ **ΑΝΑΠΑΡΑΓΩΓΗ ΑΣΠΡΟΜΑΥΡΩΝ - ΜΟΝΤΑΖ:** ΑΦΟΙ ΤΖΙΦΑ Ο.Ε. **ΕΚΤΥΠΩΣΗ:** ΧΑΪΔΕΜΕΝΟΣ ΑΕΒΕ **ΒΙΒΛΙΟΔΕΣΙΑ:** ΣΠΥΡΟΣ ΓΚΟΥΝΤΑΡΕΛΛΗΣ **PIXEL:** ΜΗΝΙΑΙΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΓΙΑ HOME MICROS & PCs **ΓΡΑΦΕΙΑ ΑΘΗΝΑΣ:** Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44, 117 42, ΤΗΛ.: 9238672-5, 9225520 FAX: 9216847 **ΓΡΑΦΕΙΑ ΘΕΣΣ/ΝΙΚΗΣ:** ΑΡΙΣΤΟΤΕΛΟΥΣ 7, 546 24, ΤΗΛ.: 282663, 284664 **ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ ΕΤΗΣΙΕΣ ΕΣΩΤΕΡΙΚΟΥ:** (11 ΤΕΥΧΗ) 3.630 ΔΡΧ, ΤΡΑΠΕΖΕΣ, ΟΡΓΑΝΙΣΜΟΙ, Ν.Π.Δ.Δ.: 7.260 ΔΡΧ. **ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ ΕΤΗΣΙΕΣ ΕΞΩΤΕΡΙΚΟΥ:** ΑΜΕΡΙΚΗ: 4.510 ΔΡΧ, ΕΥΡΩΠΗ: 3.850 ΔΡΧ., ΚΥΠΡΟΣ: 3.850 ΔΡΧ. **ΕΠΙΤΑΓΕΣ:** ΠΡΟΣ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ PIXEL, Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44, 117 42 ΑΘΗΝΑ.

PUBLISHED BY: COMPUPRESS S.A. **PUBLISHER:** Nikos Manousos **ASSISTANT MANAGER:** Vangelis Papalios **ACCOUNTING MANAGER:** Agapi Lalioti **ADVERTISING MANAGER:** Alexis Kanavos **ADVERTISING SALES:** Margarita Manoussou, Nikos Michos, Alekos Georgion, Vassilis Giakamozis **ATHENS OFFICE:** 44 Syngrou Av., tel. 9238672-5, 9225520, FAX 9216847 **THESSALONIKI OFFICE:** Ploumisti Simopoulou, 7 Aristotelous st., tel. 282663, 284664.

ΧΟΜΕΝΑ

REVIEWS

ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗΣ: ΧΡΗΣΤΟΣ ΚΥΡΙΑΚΟΣ **ΒΟΗΘΟΣ ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗ:** ΑΝΤΩΝΗΣ ΛΕΚΟΠΟΥΛΟΣ **ΣΥΝΤΑΚΤΕΣ:** ΑΥΓΟΥΣΤΙΝΟΣ ΤΣΙΡΙΜΩΚΟΣ, ΓΙΩΡΓΟΣ ΚΥΠΑΡΙΣΣΗΣ, ΒΑΣΙΛΗΣ ΤΕΡΖΟΠΟΥΛΟΣ, ΓΙΩΡΓΟΣ ΒΑΣΙΛΑΚΗΣ, ΚΩΣΤΑΣ ΒΑΣΙΛΑΚΗΣ, ΔΗΜΗΤΡΗΣ ΑΣΗΜΑΚΟΠΟΥΛΟΣ, ΑΝΔΡΕΑΣ ΤΣΟΥΡΙΝΑΚΗΣ, ΝΙΚΟΣ ΝΑΣΟΥΦΗΣ, ΔΗΜΗΤΡΗΣ ΠΑΥΛΗΣ, ΛΕΥΤΕΡΗΣ ΚΑΛΑΜΑΡΑΣ, ΧΡΙΣΤΟΣ ΜΙΧΟΠΟΥΛΟΣ **ΣΥΝΕΡΓΑΤΕΣ:** ΓΙΑΝΝΗΣ ΠΟΥΡΝΑΡΑΣ, ΓΙΑΝΝΗΣ ΡΗΓΟΠΟΥΛΟΣ, ΓΙΩΡΓΟΣ ΕΥΣΤΑΘΙΟΥ, ΑΡΗΣ ΠΑΟΥΡΗΣ, ΑΠΟΣΤΟΛΗΣ ΜΟΥΡΕΛΑΤΟΣ, ΜΑΝΟΣ ΝΙΚΟΛΑΟΥ, ΚΩΣΤΑΣ ΠΑΠΑΓΙΑΝΝΑΚΟΠΟΥΛΟΣ, ΧΑΡΗΣ ΓΑΚΙΔΗΣ, ΣΤΑΘΗΣ ΕΥΘΥΜΙΟΥ **ΑΝΤΑΠΟΚΡΙΤΕΣ ΕΞΩΤΕΡΙΚΟΥ:** ΑΓΓΛΙΑ: ΒΑΣΙΛΗΣ ΚΩΝΣΤΑΝΤΙΝΟΥ, USA: ΣΠΥΡΟΣ ΠΕΡΙΣΤΕΡΗΣ, ΓΑΛΛΙΑ: ΑΝΤΩΝΗΣ ΒΛΟΝΤΑΚΗΣ **ΣΚΙΤΣΑ:** ΑΛΕΚΟΣ ΜΠΑΪΡΑΜΙΔΗΣ, ΜΑΝΩΛΗΣ ΦΡΑΓΚΟΥΛΗΣ, ΝΙΚΟΣ ΠΑΠΑΣΤΑΜΕΛΟΣ **ΥΠΕΥΘΥΝΗ ΔΙΟΡΘΩΣΗΣ:** ΜΑΝΤΩ ΚΑΡΑΓΙΑΝΝΗ **ΔΙΟΡΘΩΣΗ - ΑΝΤΙΠΑΡΑΒΟΛΗ:** ΚΩΣΤΑΣ ΝΑΣΗΣ, ΓΕΩΡΓΙΑ ΝΙΦΟΡΟΠΟΥΛΟΥ **ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ:** ΑΛΕΞΑΝΔΡΟΣ ΦΙΛΙΠΠΙΔΗΣ **ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΟΤΗΤΑ ΑΝΑΔΗΜΟΣΙΕΥΣΗΣ ΓΙΑ ΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ:** "PERSONAL COMPUTER WORLD" **ΕΠΙΜΕΛΕΙΑ ΕΞΩΦΥΛΛΟΥ:** ΕΚΤΩΡ ΧΑΡΑΛΑΜΠΟΥΣ **ΦΩΤΟΓΡΑΦΗΣΗ ΕΞΩΦΥΛΛΟΥ:** ΜΕΝΕΛΑΟΣ ΜΕΛΕΤΖΗΣ.

EDITOR IN CHIEF: Christos Kyriakos **ASSISTANT EDITOR IN CHIEF:** Anthony Lekopoulos **EDITORS:** Avgoustinos Tsirimokos, George Kyparisses, Vassilis Terzopoulos, George Vassilakis, Kostas Vassilakis, Dimitris Assimakopoulos, Nikos Nasoufis, Dimitris Pavlis, Lefteris Kalamaras, Christos Michopoulos **CONTRIBUTING EDITORS:** John Pournaras, John Rigopoulos, George Efstathiou, Aris Paouris, Apostolis Mourelatos, Manos Nikolaou, Kostas Papagiannakopoulos, Charis Gakidis, Stathis Efthimiou **CORRESPONDENTS IN FOREIGN COUNTRIES:** UK: Vassilis Konstantinou, FRANCE: Antoine Vlontakis, USA: Spyros Peristeris **PROOF READING DP. SUPERVISOR:** Mando Karagianni **PROOF READING:** Costas Nassis, Georgia Niforopoulou **PHOTOGRAPHY:** Alexandros Filippides **EXCLUSIVE RIGHTS FOR GREECE:** Personal Computer World **COVER:** Hector Haralampous **COVER PHOTOGRAPHER:** Menelaos Meletzis.

PIXEL

ΚΑΡΤΑ ΣΥΝΔΡΟΜΗΣ ΑΝΑΓΝΩΣΤΩΝ

Θα ήθελα να γραφτώ συνδρομητής στο περιοδικό PIXEL, για ένα χρόνο (11 τεύχη). Για το σκοπό αυτό, σας απέστειλα την ταχυδρομική επιταγή Νο .... με το ποσό των 3.400 δρχ. αντί των 3.850 της τιμής περιπτέρου. Αν, για οποιοδήποτε λόγο, δε μείνω ευχαριστημένος από το περιοδικό, μπορώ να διακόψω τη συνδρομή μου και να πάρω πίσω το υπόλοιπο των χρημάτων μου, χωρίς την παραμικρή καθυστέρηση.

ΕΚΠΤΩΣΗ **10%**

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ____________________

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ____________________

Τ.Κ. ____________ ΤΗΛΕΦΩΝΟ ____________

ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ ____________________

Η ΣΥΝΔΡΟΜΗ Ν' ΑΡΧΙΖΕΙ ΑΠΟ ΤΟ ΤΕΥΧΟΣ Νο ____________

____

PIXEL

ΔΕΛΤΙΟ TOP GAMES

Σημειώστε την μάρκα του υπολογιστή που αναφέρεστε

- ☐ SPECTRUM
- ☐ AMSTRAD
- ☐ COMMODORE
- [illegible]
- [illegible]

Τα πέντε καλύτερα προγράμματα για τον υπολογιστή μου είναι:

1) ____________
2) ____________
3) ____________
4) ____________
5) ____________

Τα τρία επόμενα προγράμματα που σκέφτομαι να αγοράσω είναι:

1) ____________
2) ____________
3) ____________

ΟΝΟΜ/ΝΥΜΟ ____________ ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ____________ ΤΗΛ. ____________

PIXEL

ΚΑΡΤΑ ΕΞΥΠΗΡΕΤΗΣΗΣ ΑΝΑΓΝΩΣΤΩΝ

Τώρα μπορείτε να μάθετε περισσότερα για τις εταιρίες, τα προϊόντα και τις υπηρεσίες που διαφημίζονται στο PIXEL, εντελώς δωρεάν και χωρίς καμιά υποχρέωσή σας.

Το μόνο που έχετε να κάνετε, είναι να σημειώσετε με κύκλο τον αριθμό της σελίδας της διαφήμισης που σας ενδιαφέρει, να συμπληρώσετε το κουπόνι και να το ταχυδρομήσετε στη διεύθυνση του περιοδικού. Το Τμήμα Εξυπηρέτησης Αναγνωστών αναλαμβάνει για λογαριασμό σας όλα τα υπόλοιπα. Μέσα σε λίγες μέρες, θα σας έχουν σταλεί από τις αντιπροσωπίες οι πληροφορίες που ζητάτε.

ΑΡ. ΤΕΥΧΟΥΣ ____________

ΕΠΩΝΥΜΟ ____________

ΟΝΟΜΑ ____________

ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ ____________ ΤΗΛ.: ____________

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ____________ Τ.Κ. ____________

ΕΧΩ ΤΟΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗ ____________

2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17
18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29
30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41
42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53
54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65
66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77
78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89
90 91 92 93 94 95 96 97 98 99 100 101
102 103 104 105 106 107 108 109
110 111 112 113 114 115 116 117
118 119 120 121 122 123 124 125
126 127 128 129 130 131 132 133
134 135 136 137 138 139 140 141
142 143 144 145 146 147 148 149
150 151 152 153 154 155 156 157
158 159 160 161 162 163 164 165
166 167 168 169 170 171 172 173
174 175 176 177 178 179 180 181
182 183 184 185 186 187 188 189
190 191 192 193 194 195 196 197

1.

ΤΜΗΜΑ ΣΥΝΔΡΟΜΗΤΩΝ

COMPUPRESS AE

ΑΘΗΝΑ: ΣΥΓΓΡΟΥ 44, 11742, ΤΗΛ: 9238672-5, 9225520

2.

ΔΕΛΤΙΟ TOP GAMES

COMPUPRESS AE

ΑΘΗΝΑ: ΣΥΓΓΡΟΥ 44, 11742, ΤΗΛ: 9238672-5, 9225520

3.

ΤΜΗΜΑ ΕΞΥΠΗΡΕΤΗΣΗΣ ΑΝΑΓΝΩΣΤΩΝ

COMPUPRESS AE

ΑΘΗΝΑ: ΣΥΓΓΡΟΥ 44, 11742, ΤΗΛ: 9238672-5, 9225520

ΤΑ ΝΕΑ ΤΟΥ PIXEL

Αγαπητοί φίλοι, ελπίζουμε οι μήνες που προηγήθηκαν να ήταν αρκετοί για να ανέβει η μπάρα της ενέργειάς σας, καθώς ο χειμώνας που έρχεται δεν φαίνεται να είναι και τόσο εύκολος. Αν λοιπόν δεν σπάσατε κα'να πόδι στα SUMMER GAMES, η μεγάλη οικογένεια των υπερασπιστών της γης σας περιμένει να ενωθείτε μ' αυτή, ενάντια σε νέους, ολοκαίνουργιους εξωγήινους, που θα κατακλύσουν σε λίγο τους υπολογιστές μας. Αν βέβαια βιάζεστε πολύ, έχουμε ετοιμάσει γι' αυτό το τεύχος ένα θέμα που θα σας επιτρέψει να τους περιποιηθείτε πριν ακόμη φτάσουν στον πλανήτη μας.

Όπως θα καταλάβατε και από το εξώφυλλό μας, η σύγκρουση με τους εξωγήινους γίνεται αυτή τη φορά στο διάστημα και το λόγο έχει το Software File. Εσείς δεν έχετε παρά να λαδώσετε τη διαστημική πανοπλία σας, να φουλάρετε το διαστημόπλοιό σας (που μετά από τα νέα μέτρα που ανακοίνωσε η διαγαλαξιανή αυτοκρατορία πρέπει να καίει αμόλυβδη) και να ετοιμαστείτε για απογείωση. Θυμηθείτε, μόνο, να διαβάσετε - πριν φύγετε - το Software File, όπου θα ενημερωθείτε για τις συνθήκες που θα επικρατούν στο ταξίδι σας και για το πόσο «φιλόξενος» θα είναι κάθε πλανήτης.

Αν όμως προτιμάτε να μείνετε στη γη, το SPECIAL REVIEW φροντίζει για σας. Το POPULOUS που παρουσιάζεται σ' αυτές τις σελίδες είναι σίγουρα ένα παιχνίδι που θα δείτε πως είναι του... επιπέδου σας. Σ' αυτό, παίζετε το ρόλο του Θεού(!) και μπορείτε να ρίχνετε κατακλυσμούς, να προκαλείτε σεισμούς και άλλα τέτοια ωραία. Επιτέλους τώρα, μπορείτε να κάνετε και καμιά πλάκα στους γήινους συμπατριώτες σας, που μέχρι τώρα σας έχουν βγάλει το λάδι με τα «τρέχα από 'δω», «σκότωσε τους εξωγήινους», και τα «βοήθεια, βοήθεια, μόνο εσύ γενναίε πολεμιστή μπορείς να σώσεις τον πλανήτη μας».

Βέβαια, δεν θα μπορούσε και αυτό το μήνα να λείπει η παρουσίαση κάποιου νέου adventure για τους φίλους των πολύπλοκων σεναρίων, τα οποία μάλιστα συχνά ξεπερνούν τα όρια της φαντασίας.

Τρανό παράδειγμα, το πρόγραμμα που παρουσιάζουμε στις επόμενες σελίδες, το FISH. Σ' αυτό, όπως θα δείτε, συμβαίνουν σημεία και... ψάρια. Μια ομάδα αναρχικών ψαριών έχει βαλθεί να εξοντώσει όλα τα είδη ζωής που υπάρχουν, με ένα αρκετά πρωτότυπο - όπως θα διαβάσετε - τρόπο. Δυστυχώς, ο ρόλος σας στο παιχνίδι είναι αυτός ενός ψαριού-πράκτορα και έτσι αφήστε τις εξυπνάδες και μην ετοιμάζεστε για ψάρεμα.

Βλέποντας όλα αυτά τα εντυπωσιακά παιχνίδια, με τα οποία μας βομβαρδίζουν τα ξένα Software Houses, αναρωτηθήκαμε πόσο δύσκολο θα ήταν να δημιουργηθεί και στην Ελλάδα ένα Software House, ελληνικό, που θα παρουσίαζε προγράμματα αξιώσεων. Γιατί, σίγουρα, και άξιοι προγραμματιστές υπάρχουν, αλλά και πρωτότυπες ιδέες για νέα προγράμματα. Αυτό που λείπει είναι η οργάνωση κάποιας ομάδας προγραμματιστών και η υποστήριξη που θα βεβαιώνει ότι η δουλειά πολλών μηνών δεν θα καταλήξει ξεχασμένη σε κάποιο συρτάρι. Στις σελίδες που ακολουθούν, θα βρείτε μερικούς βασικούς κανόνες γύρω από το πώς μπορείτε να γράψετε ένα εμπορικό παιχνίδι, αλλά και κάποιο κουπόνι, που αν το συμπληρώσετε και μας το στείλετε, θα σας βοηθήσει να οργανώσετε το δικό σας Software Group.

Τα παραπάνω, μαζί με τα γνωστά θέματα που βρίσκετε κάθε μήνα, συμπληρώνουν το πρώτο τεύχος της νέας σεζόν. Για όσους αρχίζουν σε λίγες μέρες σχολείο, ευχόμαστε καλή σχολική χρονιά και καλά σχολικά scores. Εμείς θα τα ξαναπούμε σε ένα μήνα.

Ο αρχισυντάκτης



HiT

ΤΟΥ ΔΗΜΗΤΡΗ ΠΑΥΛΗ



ΑΝΤΙ ΓΙΑ WALKMAN

Μια νέα σειρά από φορητά compact disc players παρουσίασε η Citizen. Πρόκειται για το CBM 777, που αποτελεί μια καλή λύση για μια εύκολα μετακινούμενη πηγή ήχου υψηλής πιστότητας και μπορεί να συνδυαστεί με τα αντίστοιχα φορητά ηχεία ASP 777, που έχουν ισχύ 2,5W. Η τιμή του είναι 75.000 δρχ., ενώ η τιμή των ηχείων είναι 5.000 δρχ. Θ. Μπιρνάρας Α.Ε., Πλ. Αγ. Θεοδώρων 1, τηλ. 3228128.



ΓΡΑΦΙΚΕΣ ΠΑΡΑΣΤΑΣΕΙΣ

Η νέα ακαδημαϊκή χρονιά ξεκινά σε λίγες μέρες και είμαι σίγουρος πως όλοι προετοιμάζεστε πυρετωδώς. Η Casio πάντως την υποδέχεται με το fx-7500 G, που προορίζεται κυρίως για σπουδαστές και μηχανικούς. Με 195 λειτουργίες, παρουσίαση γραφικών παραστάσεων και 4.006 βήματα σε 26 μνήμες φιλοξενεί να γίνει ο απαραίτητος βοηθός όλων όσων ασχολούνται με τέτοιου είδους προβλήματα. Κοστίζει 30.000 δρχ. (συμπεριλαμβάνεται Φ.Π.Α.). ΕΛΜΗ Α.Ε., Χαρ. Τρικούπη 22, τηλ. 3643811.

ΜΟΥΣΙΚΕΣ ΕΠΙΛΟΓΕΣ



Το CD player αυτό, της Blaupunkt, προορίζεται για το αυτοκίνητο και έχει τη δυνατότητα να θυμάται τα αγαπημένα σας κομμάτια από κάθε CD και, φυσικά, να παίζει μόνο αυτά, αν εσείς το θελήσετε. Η αναγνώριση των CD γίνεται μέσω των digital sub-codes που διαθέτουν. Η τιμή του, βέβαια, πλησιάζει (στην Αμερική) τις 135.000 δρχ., ενώ για την αντίστοιχη τιμή Ελλάδας δεν μπορούμε - ακόμη - να πούμε πολλά πράγματα.



E C H

ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΤΕ ΤΟ ΡΟΜΠΟΤΑΚΙ ΣΑΣ

Η μονάδα αυτή μπορεί να προσαρμοστεί στους μηχανικούς βραχίονες ενός robot και να εκτελεί κινήσεις όπως ακριβώς η ανθρώπινη παλάμη. Προσαρμόζεται πάνω στο χέρι και - με τη βοήθεια 16 αισθητήρων - «διαβάζει» τις διάφορες κινήσεις και τις αποθηκεύει στον υπολογιστή, με τον οποίον είναι συνδεδεμένη. Η εποχή που τα robot θα μπορούν να ξεκλειδώσουν μια πόρτα μάλλον δεν είναι μακριά. Exos Inc., 78 Woburn St., Lexington, Mass. 02173.



«ΠΑΓΚΟΣΜΙΟ» ΒΙΝΤΕΟ

Τον περασμένο Ιούλιο παρουσιάστηκε στην Αμερική, από την Panasonic, ένα εντελώς πρωτοποριακό βίντεο, που δίκαια διεκδικεί το χαρακτηρισμό «παγκόσμιο». Έχει την ικανότητα να διαβάζει κασέτες Pal, Secam και NTSC χρησιμοποιώντας ένα μετατροπέα συχνότητας πλαισίων, ένα μετατροπέα των γραμμών σάρωσης και ένα μετατροπέα σημάτων χρώματος.
Έτσι, μπορεί να στείλει το σήμα σε οποιαδήποτε τηλεόραση, ανεξάρτητα από το σύστημα για το οποίο είναι φτιαγμένη. Στην Ευρώπη πρόκειται να εισαχθεί το καλοκαίρι του 1990.



ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΗ ... ΚΙΘΑΡΑ

Επιτέλους και μια ηλεκτρική κιθάρα που απευθύνεται σε όσους από εμάς δεν είναι και τόσο σχετικοί με τις νότες του πενταγράμμου, αλλά διαθέτουν όμως την απαραίτητη όρεξη για μάθηση και, φυσικά, το απαραίτητο - για να την αποκτήσουν - χρηματικό ποσόν. Κατά μήκος της ταστιέρας υπάρχουν ενδεικτικά LEDs που δείχνουν - στον εκάστοτε παίκτη - πού ακριβώς να τοποθετήσει τα δάκτυλά του! Τιμή 160.000 δρχ. περίπου. Optek Music Systems, 4691 Albany Circle Suite 136, San Jose, Calif. 95129.



★ Το Ρεπορτάζ αυτό δεν είναι διαφημιστικό.

Το «μυαλό» της Πληροφορικής

Τα Βριλήσσια φιλοξενούν ένα ακόμα κέντρο της Πληροφορικής, τόσο στη μηχανογράφηση, όσο και στην εκπαίδευση. Το όνομα αυτού: Computer Brain. Ειδικότητά του είναι οι νεαροί users του Δημοτικού και του Γυμνασίου. Με τη βοήθεια ενός αξιοσέβαστου αριθμού από PCs, οι μικροί μαθητές μπορούν να κάνουν τα πρώτα τους βήματα στους ηλεκτρονικούς υπολογιστές, στις γλώσσες προγραμματισμού και σε επαγγελματικές εφαρμογές. Στα πλεονεκτήματα βέβαια, συγκαταλέγεται και η πείρα του διευθυντή σπουδών του Computer Brain, ο οποίος είναι καθηγητής στα γνωστά τμήματα Πληροφορικής του ΕΛΚΕΠΑ. Όμως και στον τομέα της μηχανοργάνωσης, οι υπεύθυνοι του κέντρου έχουν να προτείνουν ολοκληρωμένες και υπεύθυνες λύσεις, σε πολύ χαμηλές τιμές. Το σπουδαιότερο, όμως, δεν σας το είπαμε ακόμα: Τα μαθήματα Σεπτεμβρίου προσφέρονται -για πρώτη φορά - εντελώς δωρεάν! Σίγουρα θα πρέπει να μάθετε περισσότερα: Computer Brain, Γράμμου και Αναλήψεως 3, τηλ. 8048684.

London Computer College

Νέες γνώσεις σε ένα νέο πρόγραμμα

Το London Computer College ξεκινά ακάθεκτο τη νέα περίοδο μαθημάτων. Για τη χρονιά 1989-1990 θα λειτουργήσει μια σειρά από τμήματα σε επαγγελματικό επίπεδο (όπως πάντα), το καθένα με το δικό του αντικείμενο εκπαίδευσης. Κι όταν λέμε «αντικείμενο», εννοούμε τα εξής:

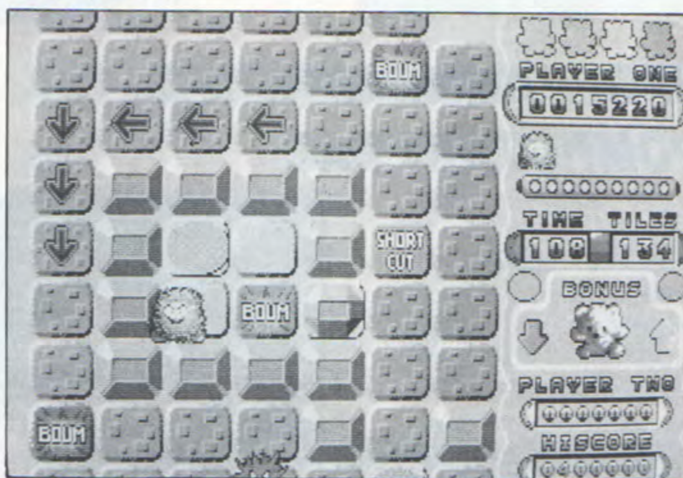
1) Από τα τέλη του Σεπτεμβρίου μέχρι τα τέλη του Φεβρουαρίου, θα ξεκινήσουν τη λειτουργία τους 5 τμήματα χειρισμού - προγραμματισμού υπολογιστών. Σε κάθε τμήμα θα διδαχτεί Basic, Pascal, Cobol, dBase III plus, Lotus 1-2-3 και wordprocessing. Όπως καταλαβαίνετε, δεν λείπει κανένα από τα βασικά εφόδια που θα χρειαστεί κανείς σαν επαγγελματίας.

2) Στις 6 Οκτωβρίου, θα ξεκινήσουν δύο τμήματα ανάλυσης υπολογιστών, ενώ από την επόμενη μέρα (7-10-1989) και κάθε δεκαπέντε ημέρες θα λειτουργεί ένα τμήμα (διάρκειας 3 μηνών) για μαθητές Δημοτικού Γυμνασίου και Λυκείου, με θέμα το χειρισμό των υπολογιστών και την εκμάθηση της γλώσσας Basic (δεν πιστεύω να περιμένατε και dBase III στο πρόγραμμα..)

3) Στις 7 Οκτωβρίου, πάλι, θα ξεκινήσει άλλο ένα τμήμα τα μαθήματά του. Αντικείμενο - τη φορά αυτή - θα είναι αποκλειστικά η γλώσσα Cobol. Θα πρέπει να σημειώσουμε ότι τα τμήματα αυτά θα λειτουργήσουν και σε groups Σαββάτου. Μια και η γλώσσα Cobol είναι ένα καθαρά επαγγελματικό εργαλείο, τα τμήματα αυτά θα βοηθήσουν σίγουρα πολλούς εργαζόμενους.

Σε όλα αυτά βέβαια, θα πρέπει να προσθέσουμε μερικά ακόμα «συν» της σχολής, όπως για παράδειγμα το αμφιθέατρό της και η κάλυψη κάθε σπουδαστή με έναν τουλάχιστον υπολογιστή, για την πρακτική του εξάσκηση. Και φυσικά να μην ξεχάσουμε να προσθέσουμε και τα βα... στοιχεία της σχολής: Λασκαρίδου 99, Καλλιθέα, και Αναγνωσταρά 18, Αμφιάλη. Τα τηλέφωνα του London Computer College είναι τα 9598530-8963740 και 4323403-8960609.

Ο Διαγωνισμός των Gamers: Skweek



Πλαφ!! Ένας κουβάς με ροζ μπογιά πιτσίλισε γραφεία και υπολογιστές. Ένα Skweek μπήκε στα γραφεία μας στάζοντας.

Τι μπελάς κι αυτός...

— Εδώ θα γίνει ο διαγωνισμός; Ήρθα να παραστώ μάρτυρας.

— Μα σας παρακαλώ, κύριε Skweek, δεν είναι ανάγκη να....

— Α, για σας παρακαλώ... Και πού ξέρω εγώ κύριε αν είστε πράκτορας των Pitark; Θα πρέπει να περιφρουρηθεί η κλήρωση των τυχερών. Ααααχάαα, παρατηρώ ότι στα κορδόνια των παπουτσιών σας επικρατεί το μπλε χρώμα. Το είχα φανταστεί ποταπέ και ελεεινέ προδότη, ετοιμάσου τώρα για ένα μπάνιο με το ιερό χρώμα. Να!! Άντε τώρα να καθαριστείς από το ιερό χρώμα. Να μην σας καθυστερούμε κι εσάς με το διαγωνισμό σας όμως, τι φταίτε άλλωστε να ταλαιπωρείστε... Οι 20 λοιπόν Skweeks, που αναζητούν φροντίδα και συντροφιά, ανήκουν στους ευτυχείς:

Κατερίνα Καραϊβάζογλου, Ψαρρών 8, Αγρίνιο, τηλ. 0641-29726
Σωτήρης Φραντζάνας, Πόντου 27, Πανόραμα Θεσσαλονίκης, τηλ. 942-054
Νίκος Λιναρδόπουλος, Κόνιαρη 60, Αμπελόκηποι, τηλ. 6444750
Φάνης Λαμπρινάκης, Σκαλτσούνη 33, Χανιά, τηλ. 0821-25191
Χρήστος Πανάγος, Ιππάρχου 64, Ν. Κόσμος, τηλ. 9225393
Βασίλης Πασσιάς, Λυσσάνδρου 32, τηλ. 9702260
Χρύσανθος Μάτης, Ομήρου 21, Ν. Σμύρνη, τηλ. 9348260
Δασύρας Γιάννης, Φιλοτίου 6-8, Αθήνα, τηλ. 8825337
Γιάννης Γιαννήλος, Σκαλίδη 14, Αθήνα, τηλ. 6910192
Σπύρος Κουρής, Βλαστού 11, Άγιος Ελευθέριος, τηλ. 2011944
Κωστής Σπήλιος, Δαρδανελλίων 92-94, Ν. Σμύρνη, τηλ. 9340057
Μιχαήλ Γριβελής, Ηροδότου 103, Ν. Αλικαρνασσός, Ηράκλειο Κρήτης, τηλ. 294-931
Γαβριήλ Μυρίδης, Χαλδιάς 65, Καλαμαριά Θεσσαλονίκης, τηλ. 436-413
Κώστας Παπαδόπουλος, Διομήδη Κομνηνού 3, Καλαμάκι, Αθήνα, τηλ. 9831672
Απόστολος Μαντούβαλος, Σωζοπόλεως 13, Αθήνα, τηλ. 8675203
Πολύδωρος Σιλιγάρδος, Ε. Μαρουλί 36, Ρέθυμνο, τηλ. 26918
Παναγιώτης Τσιφούτου, Ανδριανουπόλεως 10, τηλ. 22377
Αχιλλέας Ευθυμιάδης, Ασύρματος (ΟΤΕ), Σπάτα, τηλ. 6633556
Γρηγόρης Τζωρτζιάδης, Βλασσοπούλου 6, Φιλοπάππου, τηλ. 9223031
Θ. Καλλιαρέκος, Μαρ. Δ. Κουφιτσά 2, Θεσσαλονίκη, τηλ. 209-871.

Συγχαρητήρια παιδιά και να προσέχετε τα Skweeks, έχουν ανάγκη τη φροντίδα σας.

Ενα ασυνήθιστο κατάστημα

Είναι αυτή τη στιγμή το μόνο κατάστημα στην Αθήνα, στο οποίο μπορείτε να πουλήσετε τον υπολογιστή σας σε πολύ συμφέρουσες τιμές.

Είναι το πιο παλιό κατάστημα που ειδικεύεται σε ανταλλαγές υπολογιστών και περιφερειακών.

Είναι ένα από τα πιο παλιά καταστήματα υπολογιστών. Ξεκίνησε ήδη από το 1986 και ήταν (και εξακολουθεί φυσικά να είναι) ένα από τα «κέντρα» γνωριμίας του κόσμου με τη νέα τεχνολογία.

Διαθέτει έναν άνετο χώρο για τη δημιουργία δικού του club υπολογιστών, με όλα σχεδόν τα μοντέλα της αγοράς, υποστηρίζοντάς τα με ακυκλοφόρητα games και επαγγελματικές εφαρμογές.

Το τηλέφωνο της εταιρίας είναι 6438784.

Η διεύθυνσή της είναι Μαυρομιχάλη 188.

Το όνομα της εταιρίας είναι Easytech.

Η Πληροφορική στο Μινιόν

Το Μινιόν είναι πάντα κοντά στο μέλλον, στην Πληροφορική και στους users. Ανάμεσα σε όλους τους ορόφους του τεράστιου καταστήματος, υπάρχει κι ένας με ιδιαίτερη σημασία για μας: ο 6ος. Στον έκτο όροφο λοιπόν, βρίσκεται η αφρόκρεμα των υπολογιστών: home και συμβατοί μαζί: Sinclair, Atari, Amiga, Amstrad, αλλά και Acer, Tulip, Schneider, και ακόμα ο «πολύς» Olivetti, βρίσκονται τοποθετημένοι και έτοιμοι προς επίδειξη. Μαζί με αυτούς, βέβαια, και τα απαραίτητα περιφερειακά: εκτυπωτές και disk drives, σκληροί δίσκοι, modems, ποντίκια και modulators, αναλώσιμα και δισκέτες, joysticks, καθαριστικά, καλύμματα, με λίγα λόγια ό,τι θέλετε ή θα θέλετε, μαζί με προγράμματα ψυχαγωγικά ή επαγγελματικά. Όπως φαίνεται, η υποστήριξη του Μινιόν στους υπολογιστές αυξάνεται αντί να μειώνεται, σε μια εποχή όπου για πολλούς ισχύει το αντίθετο. Δεν θα σας δώσουμε, φυσικά, τη διεύθυνση του καταστήματος, αλλά θα σας συμβουλεύαμε να περάσετε τουλάχιστον μια φορά από εκεί.



Ακίδες 24 αστέρων

Για απαιτητικούς χρήστες



Για εκείνους που είναι λάτρεις της τελειότητας στο computerized γραπτό κείμενο, η δαιμόνια Star ετοίμασε και πάλι κάτι. Μιλάμε για δύο νέα είδη εκτυπωτών, τα οποία θα μπορούσαμε να ονομάσουμε «ναυαρχίδες» της σειράς: τα ονόματά τους είναι XB 24-10 και XB 24-15.

Βέβαια, η Star έχει ήδη παρουσιάσει πολλούς και αξιόλογους εκτυπωτές στη σειρά των 24 ακίδων, αλλά πάντα υπάρχει κάτι περισσότερο. Στη σειρά αυτή, οι πιστοί οπαδοί των παραδοσιακών dot matrix θα βρουν πολλά από εκείνα που αποτελούσαν μέχρι τώρα προνόμιο των laser εκτυπωτών (και της μεγάλης τιμής τους). Έτσι, η νέα αυτή σειρά έρχεται εφοδιασμένη με μια ακόμη ποιότητα γραφής: πέρα από την NLQ και την LQ, η Super Letter Quality ή αλλιώς SLQ υπόσχεται ποιότητα γραφής ίση με εκείνη ενός laser. Η τεχνική αυτή βασίζεται στο «διπλό πέρασμα» της κεφαλής σε κάθε γραμμή που εκτυπώνεται, επιτυγχάνοντας έτσι ποιότητα εκτύπωσης 48 x 35, σε πολύ ικανοποιητική ταχύτητα.

Ένα από τα πιο σημαντικά βέβαια προβλήματα των dot matrix, σε αυτές τις περιπτώσεις, είναι ο θόρυβος. Στην περίπτωση αυτή, τα δύο νέα μοντέλα υπόσχονται να τυπώνουν ψιθυριστά, μια και ειδικά για την περίπτωση αυτή έχει ασχοληθεί μαζί τους όλο το τεχνικό προσωπικό της Star, προσέχοντας το εξωτερικό περίβλημα, τη διάμετρο του κυλίνδρου εκτύπωσης, και ξανασχεδιάζοντας τις κεφαλές.

Η ταχύτητα των νέων μηχανημάτων είναι 240 cps στη «γρήγορη» εκτύπωση, 80 cps σε LQ (ποιότητα γραφομηχανής) και 40 cps στην πολύ υψηλή ποιότητα εκτύπωσης. Κάτι άλλο που θα πρέπει ακόμη να προσθέσουμε είναι ότι και οι καινούργιοι εκτυπωτές ακολουθούν την πολιτική «συμβατότητας» της εταιρίας ως προς τις μελανοταινίες. Με άλλα λόγια, η γνωστή μελανοταινία των 9-πινων και 24-πινων μοντέλων χρησιμοποιείται κι εδώ, δίνοντάς σας 5 εκατομμύρια χαρακτήρες, κάτι σημαντικό για εταιρίες που χρησιμοποιούν πολλά και διαφορετικά μοντέλα της Star.

Βέβαια, δεν θα πρέπει να παραλείψουμε όλα τα γνωστά χαρακτηριστικά των εκτυπωτών της εταιρίας, τα οποία βρίσκουμε και εδώ: λειτουργία paper park, πολλά fonts χαρακτήρων σε LQ (14 συνολικά), 1 font σε draft mode και 3 ακόμη εξειδικευμένα, για οπτική αναγνώριση χαρακτήρων. Επίσης, περιλαμβάνεται η δυνατότητα έγχρωμης εκτύπωσης.

Την τιμή των μοντέλων δεν κατορθώσαμε να την μάθουμε μέχρι τη στιγμή που γράφονται αυτές οι γραμμές, αλλά μάλλον οι μικρές επιχειρήσεις θα είναι πιο «πρόθυμες» να τους αποκτήσουν. Αυτό όμως δεν σημαίνει ότι δεν πρέπει να μάθετε την είδηση κι εσείς, έτσι;

Ίσως το πιο μικρό modem

■■■ του κόσμου. Είναι πραγματικά pocket. Συνδέεται κατευθείαν με το σειριακό port (για την ακρίβεια «κολλάει» στο port) και χρησιμοποιεί εξειδικευμένα chips χαμηλής κατανάλωσης ενέργειας, δίνοντάς του τη δυνατότητα να τροφοδοτηθεί κατευθείαν μέσα από τη θύρα RS 232! Και μη νομίζετε ότι οι δυνατότητές του είναι περιορισμένες. Κάθε άλλο μάλιστα. Μέχρι στιγμής, το λιλιπούτειο περιφερειακό αναμένεται να κυριαρχήσει στην αγορά των φορητών υπολογιστών, αλλά αυτό δεν σημαίνει ότι δεν κάνει και για μας τους υπόλοιπους. Για περισσότερες πληροφορίες, μπορείτε να περιμένετε εμάς ή να απευθυνθείτε στην Dataflex: 01-543 6717.

ΚΑΙ ΤΩΡΑ... ΜΠΛΕΞΑΜΕ

Φρέσκοι-φρέσκοι και ωραίοι από τις ζεστές διακοπές σας, ε; Ανανεωθήκατε, πουλάκια μου, και - παρά τις φωτιές που έκαψαν τη μισή χώρα (η άλλη μισή είχε καεί από τις προηγούμενες χρονιές - του χρόνου να δούμε τι θα βρουν να κάψουνε!) - αποφασίσατε να μου ανάψετε και μένα φωτιά μεγάλη, στέλνοντας απαντήσεις στο δεκαπλό πρόβλημα του τεύχους 55. Και μάλιστα ούτε μία ούτε δύο: Τριανταεφτά ήταν οι σωστές απαντήσεις που λάβαμε, επί συνόλου επιστολών πενήντα τριών! Μα, καλά, ήταν ανάγκη να μου το κάνετε αυτό καλοκαιριάτικα; Να κάθομαι, δηλαδή, να ελέγχω τριακόσιους εβδομήντα αριθμούς, την ώρα που εσείς κάνατε τα ωραία σας μπανάκια; Αλλά, πού θα μου πάτε, θα τα ξαναπούμε!

Προς το παρόν ας δούμε ποιοί ήταν οι δεκαψήφιοι πρώτοι που ζητούσε το πρόβλημα:

Με τα περισσότερα μηδενικά
1.000.000.007
Με τους περισσότερους άσσους
1.111.111.121
Με τα περισσότερα δυάρια
1.222.222.223
Με τα περισσότερα τριάρια
3.233.333.333
Με τα περισσότερα τεσσάρια
4.444.444.447
Με τα περισσότερα πεντάρια
5.555.555.557
Με τα περισσότερα εξάρια
6.666.666.661
Με τα περισσότερα εφτάρια
7.777.717.777
Με τα περισσότερα οχτάρια
8.488.888.883
Με τα περισσότερα εννιάρια
9.199.999.999

Από τους 37 φίλους που έστειλαν κάρτα με τη σωστή απάντηση, η τυφλή θεά - παίζοντας κι αυτή με τη σειρά της με τα νεύρα του υπεύθυνου της στήλης - αποφάσισε να διαλέξει μία κάρτα με μόνο στοιχείο ονόματος τη λέξη ... guru και με διεύθυνση: Α' Φοιτ. Εστία (αρ. 760), Κυριακίδη 17, 546 36 Θεσσαλονίκη. Οι ταπεινοί αποδέκτες της κάρτας του μεγάλου guru παρακαλούν την υψηλότητά του να μας πάρει ένα τηλέφωνο, για να μας δώσει τα πλήρη στοιχεία του, ώστε να ξέρουμε πού να στέλνουμε το ταπεινό περιοδικό μας για τον επόμενο χρόνο!

Τώρα, γι' αυτό το μήνα, καλείστε να τσουρουφλιστείτε κι εσείς με το εξής προβληματάκι:

Έχουμε δύο απέναντι τοίχους που απέχουν μεταξύ τους λιγότερο από 25 μέτρα. Έχουμε ακόμα δύο σανίδες, μία μήκους 30 μέτρων και μία μήκους 25 μέτρων (αυτές είναι σανίδες, ε;), τοποθετημένες έτσι, ώστε να πατάνε η μία στη βάση του ενός τοίχου και η άλλη στη βάση του άλλου, να ακουμπάνε δε η καθεμία στον απέναντί της τοίχο. Με αυτή την τοποθέτηση (και υποθέτοντας ότι διατηρούν το ευθύγραμμο σχήμα τους, ότι, δηλαδή, δεν κάνουν κοιλιά), το σημείο που διασταυρώνονται απέχει ακριβώς 504 εκατοστά από το έδαφος. Πόσο απέχουν οι δύο τοίχοι μεταξύ τους;

Οι απαντήσεις σας, πάντα σε καρτποστάλ, πρέπει να ταχυδρομηθούν το αργότερο στις 5 Οκτωβρίου. Καλές προσπάθειες!

Τετράδια γεμάτα pixels

Σε «Νέα Γραμμή»



Τα τετράδια που βρήκαμε χωρούν πολλά... PIXELS μαζί. Όχι βέβαια το ξακουστό στα πέρατα τούτης της γης περιοδικό, αλλά τα συνονόματά του τετραγωνάκια, τα οποία διακοσμούν τα εξώφυλλα των τετραδίων της σειράς New Line της Orbis, σε τρελά σχέδια και random αποχρώσεις. Μπορείτε να πάρετε τα τετράδια της Orbis με τα pixels μαζί σας στο σχολείο και να έχετε κάποια παρηγοριά, όση ώρα θα βρίσκεστε μακριά από το «δικό/ή σας» (computer). Αν πάλι τα σχέδια του εξώφυλλου σας φαίνονται πολύ φτωχά, δεν έχετε παρά να επέμβετε εσείς με το γνωστό τρόπο των μαθητών: στυλό και μπλάνκο, και τις βαρετές ώρες της παράδοσης των μαθηματικών θα πλουτίσετε τις σελίδες του με μικρά αριστουργήματα. Προσοχή όμως, όχι ζαβολιές. Αν δούμε έστω και έναν από εσάς να κρύβει το Pixel μέσα στο τετράδιό του και να το διαβάζει εν ώρα μαθήματος, θα αναγκαστούμε να μεγαλώσουμε το μέγεθος του περιοδικού!

Ιστορίες μαγνητικής φαντασίας

Σήμερα είναι τα disk drives και οι σκληροί δίσκοι. Αύριο όμως δεν πρόκειται να είναι ούτε το ένα, ούτε το άλλο. Κι αυτό γιατί οι δύο συσκευές πρόκειται να αντικατασταθούν από μια, η οποία ήδη είναι έτοιμη στα μυστικά εργαστήρια της Matsushita. Ενώ τα συμβατικά drives έχουν ικανότητα αποθήκευσης - κατά μέσο όρο - 135 tracks ανά ίντσα και ορισμένα από αυτά μπορούν να «χωρέσουν» μέχρι 2MB στις δύο πλευρές μιας 3,5" δισκέτας, η Matsushita κατάφερε να «στριμώξει» τα tracks στο δίσκο, έτσι ώστε να πετύχει το καταπληκτικό νούμερο των 542 tracks. Οι νέες τεχνικές, όμως, δεν σταματούν εδώ. Οι Ιάπωνες τεχνικοί μείωσαν στο μισό το μήκος του bit της κάθε κωδικοποιημένης πληροφορίας, επιτυγχάνοντας έτσι χωρητικότητα 16 MB σε μια μόνο πλευρά. Παρ' όλα αυτά, ούτε και τώρα σταμάτησαν: Υποστηρίζουν ότι 813 tracks είναι μέσα στις δυνατότητές τους, τα οποία ισοδυναμούν σε 24MB. Όλα αυτά επιτυγχάνονται φυσικά με νέα (και ακριβότερα) υλικά, τα οποία θα επιτρέπουν στα δεδομένα να αποθηκεύονται χωρίς να χάνονται. Το μόνο κακό είναι ότι, για να αποκτήσετε τέτοιες δισκέτες, θα πρέπει να αγοράσετε και το κατάλληλο drive, μια και τα συνηθισμένα drives δεν μπορούν να κάνουν format σε τέτοια θηρία. Οι τιμές των drives θα κυμανθούν στις 300 λίρες (72.000 δρχ.), ενώ οι τιμές των δισκετών δεν θα είναι μεγαλύτερες από το διπλάσιο των σημερινών τιμών. Ακριβούτσικα, βέβαια, αλλά για σκεφτείτε: ένα drive που ισοδυναμεί με σκληρό δίσκο είναι λίγο πράγμα;

ΣΒΙΕ και υπολογιστές

Κι όμως σας ενδιαφέρει. Εκεί που φέρνετε το high score σας, έχοντας πάρει στο κατόπι του εξωγήινους, θα πρέπει να σκέφτεστε λίγο για το τι θα κάνετε στο μέλλον. Τι επάγγελμα θα ακολουθήσετε, πως θα σταδιοδρομήσετε, τέτοια βαρετά πράγματα. Πολύ λίγοι είναι εκείνοι που προλαβαίνουν να απαντήσουν μέχρι το επόμενο game over.

Για τους νέους και τις νέες της σχολής Σ.Β.Ι.Ε. πάντως, τα πράγματα είναι πιο αισιόδοξα. Όπως είναι γνωστό, οι σχολές αυτές ασχολούνται με τα ιατρικά επαγγέλματα, αλλά με την πρόσφατη εισαγωγή και χρήση ηλεκτρονικών υπολογιστών, η σχολή απόκτησε και για μας ενδιαφέρον. Τι είναι όμως η σχολή Σ.Β.Ι.Ε. και σε τι χρησιμεύουν οι υπολογιστές;

«Πρόκειται για σχολές βοηθών ιατρικών επαγγελμάτων», εξηγεί ο κ. Γιώργος Καστρινάκης, συνιδιοκτήτης της Σ.Β.Ι.Ε. «Τις σπουδές τις έχουμε σχεδιάσει εδώ και 20 χρόνια, ώστε να αντέχουν στο χρόνο και να αποδίδουν στην ελληνική αγορά εργασίας. Εξάλλου, για να προσαρμοζόμαστε στην σύγχρονη εποχή, έχουμε καθιερώσει προαιρετικά μαθήματα που συμπληρώνουν τις βασικές γνώσεις. Για το σκοπό αυτό, χρησιμοποιούμε ηλεκτρονικούς υπολογιστές. Έτσι, είμαστε αισιόδοξοι ότι το 1992 οι απόφοιτοί μας θα μπορούν να εργασθούν στην Ευρώπη των 12».

Τελικά οι ηλεκτρονικοί υπολογιστές, όπου μπουν, δίνουν άλλον «αέρα»... δεν είναι έτσι; Τα γραφεία της σχολής είναι στην Πλ. Ελευθερίας (ή Κουμουνδούρου) 7 και τα τηλέφωνα είναι 3248543 και 3247625.

Ο Όμηρος ξεκινά

Η νέα σεζόν των εργαστηρίων ελευθέρων σπουδών ξεκινά από το Σεπτέμβρη. Και φυσικά στην γραμμή εκκίνησης είναι πάντα ο Όμηρος Computer Studies, σαν λογικό φαβορί για μια ακόμα επιτυχημένη πορεία μέσα στην χρονιά που έρχεται. Ήδη από την προηγούμενη περίοδο ο Όμηρος εφάρμοσε ένα νέο πολύ πιο πλήρες πρόγραμμα σπουδών με τα περισσότερα προγραμματιστικά «εργαλεία», προετοιμάζοντας τους σπουδαστές του για τη νέα δεκαετία. Παράλληλα, ο διαθέσιμος αριθμός υπολογιστών για την πρακτική άσκηση των σπουδαστών αυξήθηκε επίσης σημαντικά, φτάνοντας πια στην αναλογία: ένας υπολογιστής για ένα σπουδαστή, κάτι που έχει σαν αποτέλεσμα να αυξηθεί και το επίπεδο της εκπαίδευσης. Όμηρος Computer Studies, Ακαδημίας 52, τηλ. 3619356, 3612675.

Χρώματα στα Data

Ακολουθώντας τη μόδα, η Fuji αποφάσισε να προσθέσει χρώματα στη νέα σειρά των δισκετών της. Πρόκειται για τις νέες δισκέτες των 3,5 ιντσών, οι οποίες χωρούν άνετα 1,6 με 2MB δεδομένων. Τα χρώματα που θα χρησιμοποιηθούν θα είναι πέντε (μπλέ, πράσινο, ροζ, γκρίζο, μαύρο) και οι τιμές των δισκετών δεν πρόκειται να είναι υψηλές. Στην Αγγλία θα κυμανθούν από 35 έως 45 λίρες.

Καιρός να βάλετε χρώμα στη ζωή σας λοιπόν, αγαπητοί users.

Πρότυπο Κέντρο Πληροφορικής

Καλή αρχή με εκδηλώσεις και δώρα

Για το 90% των σπουδαστών, η νέα σχολική χρονιά ξεκινά πάντα με ένα «σφίξιμο». Όχι όμως και για τους σπουδαστές του Πρότυπου Κέντρου Πληροφορικής, οι οποίοι ξεκινούν με εκδηλώσεις και πολλά δώρα. Στις εγκαταστάσεις της σχολής (Φωκίωνος Νέγρη και Ζακύνθου 3, Κυψέλη) θα γίνει στις 30 του μηνός, ώρα 12 το μεσημέρι, κλήρωση δώρων. Στην κλήρωση, όμως, θα μπορούν να συμμετάσχουν όχι μόνο οι σπουδαστές, αλλά και όποιοι μαθητές του Δημοτικού, Γυμνασίου και Λυκείου επιθυμούν να λάβουν μέρος, συμπληρώνοντας ένα έξυπνο ερωτηματολόγιο στις εγκαταστάσεις της σχολής. Αθηναίοι, Αθηναίες και προπαντός Αθηναιάκια, μην ξεχάσετε λοιπόν το ραντεβού σας στο Πρότυπο Κέντρο Πληροφορικής, όπου κάτι υπάρχει για σας. Για περισσότερες πληροφορίες σχετικά με την εκδήλωση, αλλά και για το νέο σχολικό πρόγραμμα της σχολής, το οποίο είναι πολύ πιο βελτιωμένο από την προηγούμενη χρονιά, μη διστάσετε να τηλεφωνήσετε στο 8835.811.

Οι ... θορυβογραφήσεις της Mandarin





Ανοίγουν το καπώ της Porsche 911, τρέχουν πίσω από την εξάτμιση μιας αγωνιστικής Suzuki μοτοσικλέτας και σκαρφαλώνουν στην καμινάδα μιας νταλίκας ... Ποιοι; Οι κύριοι της Mandarin software. Ο λόγος βέβαια δεν είναι οικολογικός. Μέσα σε μια κρίση ... υποστήριξης, τα μέλη της εταιρίας αποφάσισαν να κυκλοφορήσουν για το πασίγνωστο πια STOS, το πρόγραμμα δημιουργίας παιχνιδιών, την πιο πλούσια και ρεαλιστική συλλογή sampled ήχων. Πρόκειται για τη μεγαλύτερη ίσως βιβλιοθήκη ηχητικών εφέ που έχει ποτέ δημιουργηθεί, σύμφωνα με τις φιλοδοξίες και τους στόχους της εταιρίας. Οι ήχοι πρόκειται να κυκλοφορήσουν σε public domain, έτοιμοι για χρήση από το συνοδευτικό πρόγραμμα μουσικής του STOS, το Maestro, το οποίο μέχρι τώρα περιλάμβανε μόνο 30 εφέ. Τώρα όμως, οι ενδιαφερόμενοι προγραμματιστές θα μπορούν να επιλέξουν ανάμεσα σε εκατοντάδες διαφορετικούς ήχους και να τους προσθέσουν στα φοβερά τους arcade ή simulators.

Μπράβο Mandarin!!

Computer Market

Νέα προϊόντα, εισαγωγές, πολιτιστικός Αύγουστος και άλλα πολλά...

Το Computer Market ποτέ δεν κάθεται ήσυχο. Όταν δεν φέρνει κάποιο νέο προϊόν, τότε συνήθως ανοίγει κάποιο καινούργιο υποκατάστημα, κι όταν δεν κάνει κάτι απ' αυτά τα δύο, τότε διοργανώνει κάποια εκδήλωση ή δημιουργεί ένα κλαμπ. Ε, τι να πούμε αυτή τη φορά; Μετά από το καλοκαιρινό χρονικό διάστημα απραξίας, το Computer Market επιστρέφει. Επιστρέφει στην κυριολεξία, μια και όλον αυτόν τον καιρό οι υπεύθυνοι του καταστήματος βρίσκονταν στην Ευρώπη. Το αποτέλεσμα των επαφών τους εκεί είναι η αντιπροσώπευση τριών ξένων εταιριών από την Αγγλία και τη Γερμανία, με ειδικότητα στην κατασκευή περιφερειακών.

Η πρώτη εταιρία είναι η γερμανική COMBITEC, που ειδικεύεται στα μοντέλα της Amiga. Για τα μοντέλα 500, 1000 και ακόμα το 2000 υπάρχουν kit επέκτασης μνήμης και μοντέλα drives σε πολύ καλές τιμές.

Η δεύτερη είναι η Third Coast Technologies, μια αγγλική εταιρία που έχει πάρει πολύ στα σοβαρά τον ST. Αποτέλεσμα αυτού του γεγονότος είναι μια σειρά από επεκτάσεις μνήμης μέχρι και 4 MB, σκληροί δίσκοι και, ακόμη, tape streamers, για όσους θέλουν γρήγορο και συχνό back-up. Όμως δεν είναι μόνο αυτά. Ένας νέος accelerator της εταιρίας, για τον οποίο δεν έχουμε δυστυχώς περισσότερες λεπτομέρειες, αναλαμβάνει να διπλασιάσει τη συχνότητα ρολογιού της Amiga και των ST, κάνοντας τους 68000 να τρέχουν λαχανιασμένοι στα 16 MHz. Όπως και να λειτουργεί αυτό το περιφερειακό (πώς άραγε θα συνεργάζεται με τις πολύ πιο αργές μνήμες;), έστω κι αν είναι ένας ακόμα επεξεργαστής (κάτι ακούσαμε για έναν 68020), θα είναι σίγουρα κάτι ενδιαφέρον.

Όσο για την τρίτη εταιρία, είναι η Condor. Το όνομά της συζητείται τελευταία όλο και περισσότερο. Αιτία είναι ένα παράξενο μηχάνημα, η Troika, ή αλλιώς ένας ST, ένας Mac και ένας συμβατός μέσα στο ίδιο κουτί. Χάρη στο Computer Market, η "Αγία Τριάς" των υπολογιστών θα έρθει και στη χώρα μας.

Αυτά όμως είναι μόνο η αρχή. Το Computer Market πέρασε δυναμικά και στη διασκέδαση. Από τις 18 Αυγούστου μέχρι και τις 19 του Σεπτέμβρη, ο πολιτιστικός Αύγουστος των δήμων της Δυτικής Αττικής έχει σαν επίσημο χορηγό (ή sponsor αν προτιμάτε) το κατάστημα, διασκεδάζοντας όλη τη νεολαία της περιοχής. Και σαν να μην έφταναν όλα αυτά, από την πρώτη Σεπτεμβρίου και μέχρι τις 31 του Δεκέμβρη, ο ραδιοσταθμός "902 Αριστερά στα FM" θα φιλοξενεί σε εβδομαδιαία βάση μια εκπομπή για την Πληροφορική. Περισσότερες λεπτομέρειες στους δέκτες σας.....

Ένα Computer για κάθε μαθητή

Βαρεθήκατε το παιχνίδι με τον υπολογιστή σας; Καιρός να περάσετε από το Ένα Computers και να πάρετε μέρος στα νέα σεμινάρια που διοργανώνει. Πρόκειται για μια σειρά ταχύρρυθμων μαθημάτων, που απευθύνεται σε αρχάριους μαθητές και έχει σαν σκοπό την εκπαίδευση και το χειρισμό της γλώσσας BASIC. Τα μαθήματα βέβαια δεν σταματούν εκεί. Ο δεύτερος κύκλος έχει σαν προϋπόθεση τη γνώση της γλώσσας και εκεί θα μάθετε πια να αξιοποιείτε τις εντολές, δημιουργώντας τα πρώτα σύνθετα προγράμματα.

Η διάρκεια των μαθημάτων, στο πρώτο στάδιο, είναι 16 ώρες, ενώ στο δεύτερο 24 ώρες (διακεκομμένες βέβαια). Το κόστος των σπουδών είναι 10.000 και 20.000 δρχ. αντίστοιχα. Αν θέλετε να δηλώσετε συμμετοχή, μπορείτε να τηλεφωνήσετε στο ΕΝΑ College, Νοταρά 59 Πειραιάς, τηλ. 4113675-4121905.

Σχολές ΔΕΛΤΑ

Γιατί όχι και υπολογιστές;

Ηταν από τις πρώτες επαγγελματικές σχολές που ενδιαφέρθηκαν για μια σχολή Υπαλλήλων Ηλεκτρονικών Υπολογιστών. Το αποτέλεσμα ήταν μια διαρκής άνοδος με βάση την άρτια οργάνωση, το διδακτικό προσωπικό και τα σύγχρονα εργαστήρια των σχολών.

Τα κυριότερα μαθήματα της Σχολής είναι οι Γλώσσες προγραμματισμού, η Μηχανογραφική Επεξεργασία Δεδομένων, η Οργάνωση και η Λειτουργία Μηχανογραφικού Κέντρου, οι Εμπορικές εφαρμογές με Η/Υ, σε συνδυασμό με Λογιστική και Εμπορικά Μαθηματικά που χρησιμοποιούν τα computers σαν βάση εξάσκησης. Στη σχολή βρίσκονται τρία άρτια εξοπλισμένα εργαστήρια με ένα τερματικό για κάθε σπουδαστή, ενώ λειτουργεί και ανεξάρτητο από το διδακτικό πρόγραμμα computer club, που έχει δημιουργηθεί αποκλειστικά από τους μαθητές. Το club αυτό περιλαμβάνει βιβλιοθήκη, ενώ οι σπουδαστές έχουν την ευκαιρία να ασχοληθούν με τους υπολογιστές σε ώρες ελεύθερες. Οι γλώσσες προγραμματισμού που διδάσκονται είναι οι γνωστές και απαραίτητες Cobol, Pascal και Fortran. Μετά το τέλος των σπουδών, οι σπουδαστές δίνουν εξετάσεις σε επιτροπή του Υπουργείου Παιδείας και παίρνουν πτυχίο που αναγνωρίζεται και από το Κράτος. Χρειάζεστε μήπως περισσότερες πληροφορίες; Η διεύθυνση της σχολής ΔΕΛΤΑ είναι Ρεθύμνου 3, Μουσείο, τηλ. 822 0083, 8230667, 8235134, 8224787.

Ο Scanner που βλέπει ASCII

Η Logitech, μια εταιρία που θεωρείται από τις πρωτοπόρους στον τομέα των scanners, έχει έτοιμο ένα νέο σημαντικό μηχάνημα, το οποίο -προς το παρόν - θα συνεργάζεται με PCs, αλλά θα εμφανιστεί σύντομα και σε άλλους υπολογιστές. Πρόκειται για μια συσκευή, η οποία αναλαμβάνει να «διαβάσει» το κείμενο από το χαρτί και να το μεταφράσει σε ένα αρχείο ASCII. Η μέθοδος που χρησιμοποιείται είναι αρκετά διαφορετική από εκείνη που συναντάμε στους scanners που κυκλοφορούν μέχρι σήμερα. Στον OCR της Logitech (Optical Character Reader), αντί να παράγεται ένα ψηφιακό bitmap αρχείο, παράγεται ένα αρχείο ASCII, το οποίο επιτρέπει στο χρήστη να το επεξεργαστεί σε έναν word processor, χωρίς περισσότερες μεταβολές.

Amiga εικονολήπτης

Superpic είναι το νέο digitizer για την Amiga, πνευματικό και τεχνολογικό παιδί της JCI Business Systems. Επιτρέπει στους χρήστες να «συλλάβουν» και να αποθηκεύσουν έγχρωμες τηλεοπτικές εικόνες υψηλής ποιότητας, από video ή βιντεοκάμερα. Το Superpic είναι αισθητά βελτιωμένο, σε σχέση με το DigiPic, το οποίο ήταν ικανό να επεξεργαστεί μόνο μονόχρωμες εικόνες. Το κυρίως hardware περιλαμβάνει και RAM, στην οποία αποθηκεύονται οι εικόνες, και - ακόμα - συσκευή που επιτρέπει τη μίξη μιας εικόνας με άλλη. Όλα αυτά, με 469 λίρες. Περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να έχετε από τη γνωστή HB Marketing, στο τηλέφωνο 0895-444433.

ΤΟ ΚΕΑΣ ΞΥΝΗ ΣΧΕΔΙΑΖΕΙ
το αύριο στην εκπαίδευση

ΔΙΕΤΗΣ ΦΟΙΤΗΣΗ - ΜΕΤΑΠΤΥΧΙΑΚΑ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ
ΓΙΑ ΑΠΟΦΟΙΤΟΥΣ ΛΥΚΕΙΟΥ

1. ΙΝΣΤΙΤΟΥΤΟ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ & ΔΙΟΙΚΗΣΗΣ
ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΤΩΝ - ΑΝΑΛΥΤΩΝ • ΛΟΓΙΣΤΩΝ - ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΤΩΝ • ΣΤΕΛΕΧΩΝ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΕΩΝ • ΔΙΟΙΚΗΣΗΣ ΤΗΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ

2. ΙΝΣΤΙΤΟΥΤΟ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑΣ Η/Υ
ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΩΝ - ΤΕΧΝΙΚΩΝ COMPUTERS

ΠΛΕΟΝΕΚΤΗΜΑΤΑ ΓΙΑ ΤΟΥΣ ΣΠΟΥΔΑΣΤΕΣ ΜΑΣ

- Συνέχιση σπουδών στο εξωτερικό, σε συνεργαζόμενα αναγνωρισμένα Πανεπιστήμια και σε προχωρημένα εξάμηνα
- Προγράμματα σπουδών βασισμένα σε πρότυπα Αμερικάνικων Πανεπιστημίων.
- Πλήρης πρακτική εξάσκηση σε σύγχρονα εργαστήρια Η/Υ, Λογιστικής, Τεχνικών
- Εξασφάλιση επαγγελματικής αποκατάστασης
- Εκδηλώσεις - Διαλέξεις - Σεμινάρια - Συνέδρια.
- Επισκέψεις σε σύγχρονες επιχειρήσεις, βιομηχανίες, εργοτάξια, εκθέσεις Η/Υ.
- Άριστο επιτελείο Καθηγητών
- Διπλωματική εργασία
- Ιατρική περίθαλψη με μειωμένο κόστος.

3. ΙΝΣΤΙΤΟΥΤΟ ΣΧΕΔΙΟΥ & ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑΣ
ΣΧΕΔΙΑΣΤΩΝ (ΠΟΛ/ΚΟΥ - ΑΡΧ/ΝΑ) • ΣΧΕΔΙΑΣΤΩΝ ΜΗΧΑΝΟΛΟΓΙΚΟΥ ΣΧΕΔΙΟΥ • ΤΟΠΟΓΡΑΦΩΝ

4. ΙΝΣΤΙΤΟΥΤΟ ΔΗΜΟΣΙΟΓΡΑΦΙΑΣ
ΔΗΜΟΣΙΟΓΡΑΦΩΝ



ΤΑΧΥΡΡΥΘΜΗ ΦΟΙΤΗΣΗ
ΕΠΙΜΟΡΦΩΣΗ ΣΕ ΚΟΛΛΕΓΙΑΚΑ ΤΜΗΜΑΤΑ (1-4 ΑΤΟΜΑ) Ή ΟΜΑΔΙΚΑ ΤΜΗΜΑΤΑ (10-15 ΑΤΟΜΑ)
ΓΙΑ ΦΟΙΤΗΤΕΣ, ΕΠΙΣΤΗΜΟΝΕΣ, ΕΠΙΧΕΙΡΗΜΑΤΙΕΣ, ΣΤΕΛΕΧΗ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΕΩΝ...

1. ΚΛΑΔΟΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ
ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΟΥΣ Η/Υ • DATA ENTRY • ΛΟΓΙΚΟ ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ • BASIC • COBOL • PASCAL • FORTRAN • ASSEMBLY • C • WORD PROCESSOR • MULTIPLAN • LOTUS 1, 2, 3 • DATA BASE • DBASE III • ΑΝΑΛΥΣΗ I, II • ΑΝΑΛΟΓΙΚΑ • ΨΗΦΙΑΚΑ • FRAMEWORK • SYMPHONY • FORTH • PLI...

2. ΚΛΑΔΟΣ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΙΑΚΩΝ ΣΠΟΥΔΩΝ
ΓΕΝΙΚΗ ΛΟΓΙΣΤΙΚΗ • ΛΟΓΙΣΤΙΚΗ ΕΤΑΙΡΕΙΩΝ • Κ.Φ.Σ. • ΛΟΓΙΣΤΙΚΗ ΚΟΣΤΟΥΣ • ΦΟΡΟΛΟΓΙΚΟ ΔΙΚΑΙΟ • ΕΡΓΑΤΙΚΟ ΔΙΚΑΙΟ • ΟΡΓΑΝΩΣΗ ΚΑΙ ΔΙΟΙΚΗΣΗ • ΟΡΓΑΝΩΣΗ ΠΩΛΗΣΕΩΝ • MARKETING • ΔΙΟΙΚΗΣΗ ΠΡΟΣΩΠΙΚΟΥ • ΔΗΜΟΣΙΕΣ ΣΧΕΣΕΙΣ • ΓΡΑΦΟΜΗΧΑΝΗ • TELEX...

3. ΚΛΑΔΟΣ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΚΩΝ ΣΠΟΥΔΩΝ
ΕΛΕΥΘΕΡΟ, ΓΡΑΜΜΙΚΟ, ΜΗΧΑΝΟΛΟΓΙΚΟ, ΑΡΧΙΤΕΚΤΟΝΙΚΟ, ΟΙΚΟΔΟΜΙΚΟ, ΤΟΠΟΓΡΑΦΙΚΟ ΣΧΕΔΙΟ • ΔΙΑΚΟΣΜΗΤΙΚΗ • ΒΙΤΡΙΝΑ • ΜΑΚΕΤΑ...

ΠΛΕΟΝΕΚΤΗΜΑΤΑ ΤΩΝ ΚΟΛΛΕΓΙΑΚΩΝ ΤΜΗΜΑΤΩΝ
• Μαθαίνετε σωστά και γρήγορα σε γκρουπ μέχρι 4 άτομα • Σπουδάζετε τις ώρες που μπορείτε • Κάνετε πρακτική εξάσκηση σε σύγχρονα εργαστήρια (Computer Center, Λογιστήριο, Εργαστήριο Hardware) • Συνδυάζετε τη μάθηση με την άνεση ενός ιδιαίτερου μαθήματος • Διδάσκεστε από ειδικευμένο επιτελείο καθηγητών • Προσαρμόζετε το πρόγραμμα στις ανάγκες σας.



ΜΑΘΗΤΙΚΑ ΤΜΗΜΑΤΑ
ΓΙΑ ΜΑΘΗΤΕΣ ΓΥΜΝΑΣΙΩΝ ΚΑΙ ΛΥΚΕΙΩΝ

1. ΑΡΧΕΣ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΥ - ΓΛΩΣΣΑ BASIC
Α΄ ΣΤΑΔΙΟ: Απευθύνεται σε μαθητές αρχάριους στη χρήση των Η/Υ και έχει σκοπό να τους δώσει στοιχεία της γλώσσας BASIC και να τους βοηθήσει στη χρήση του δικού τους Υπολογιστή (15 ώρες)
Β΄ ΣΤΑΔΙΟ: Απευθύνεται σε όσους έχουν γνώση στοιχείων της γλώσσας BASIC και έχει σκοπό να ολοκληρώσει τις γνώσεις αυτές (24 ώρες).

2. ΕΙΔΙΚΑ ΘΕΜΑΤΑ
Απευθύνονται στους μαθητές που θέλουν να εμβαθύνουν τις γνώσεις τους σε θέματα Η/Υ. ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ Η/Υ (24 ώρες), ΟΡΓΑΝΩΣΗ ΑΡΧΕΙΩΝ (15 ώρες), PASCAL (70 ώρες), ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΚΑ ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ (40 ώρες), WORDPROCESSING (16 ώρες).

ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΑ ΕΛΕΥΘΕΡΩΝ ΣΠΟΥΔΩΝ

ΚΕΑΣ ΞΥΝΗ

ΣΧΕΔΙΑΖΕΙ ΤΙΣ ΣΥΓΧΡΟΝΕΣ ΣΠΟΥΔΕΣ

ΑΘΗΝΑ: 1) ΕΜΜ. ΜΠΕΝΑΚΗ 32 - ΤΗΛ 364 5111.2.3 2) ΠΑΤΗΣΙΩΝ 31 (3ος όροφος) ΤΗΛ.: 523.1367
ΠΕΙΡΑΙΑΣ: 1) ΒΑΣ. ΚΩΝ/ΝΟΥ 33 ΤΗΛ 412 0088 2) ΒΑΣ ΚΩΝ/ΝΟΥ 51 - ΤΗΛ.: 411.9907

Το Υπέρ - Joystick



Στο εξωτερικό το ονόμασαν ήδη: η "Rolls Royce" των joysticks και δεν έχουν άδικο. Αν το δείτε κι εσείς από κοντά, θα συμφωνήσετε. Είναι τόσο πολύς ο εξοπλισμός του, που ήταν αδύνατον να περάσει απαρατήρητο το νέο Quickjoy V Superboard. Ούτε λίγο ούτε πολύ, έχει έξι κουμπιά για fire, για τους εκατόγχειρες users, ένα autofire με δυνατότητα ρύθμισης της ταχύτητας και συνολικά δέκα μικροδιακόπτες, για απόλυτη ακρίβεια στην κίνηση. Αλλά μη νομίζετε ότι όλα τελειώνουν εδώ, γιατί κάνετε λάθος. Το Quickjoy V ενσωματώνει και ένα ηλεκτρονικό χρονόμετρο υγρών κρυστάλλων! Αναρωτιέστε γιατί; Οι λόγοι είναι πολλοί. Να μετρήσετε το χρόνο σας στα αθλητικά παιχνίδια ταχύτητας, ώστε να διαπιστώσετε αν το computer σας κλέβει, να δείτε αν βελτιώσατε το χρόνο εξόντωσης των groups από εξωγήινους και πολλές ακόμη χρήσεις. Φυσικά, μπορεί και να χρησιμοποιηθεί σαν κανονικό ρολόι, για όσους χάνουν την αίσθηση του χρόνου, παίζοντας ανελέητα shoot' em ups. Σας αρέσει η πολυτέλεια; Δεν έχετε παρά να περιμένετε για την άφιξη του υπέρ-joystick στη χώρα μας, ή, αν είστε περισσότερο βιαστικοί, να πάρετε τηλέφωνο την De Gale Marketing στο 01-637 5735.

Macintosh σε Amiga format

Το A-Max είναι η απάντηση της Amiga στο ατού των ST: τη συμβατότητά τους με Macintosh. Η ReadySoft παρουσίασε πρόσφατα το νέο αυτό πακέτο, το οποίο περιλαμβάνει hardware και software και επιτρέπει στις Amiga να τρέξουν τα περισσότερα από τα πακέτα που κυκλοφορούν για τα μηχανήματα της Apple. Σημαντικό πλεονέκτημα στο A-Max είναι η ικανότητά του να δέχεται και να συνεργάζεται με το παλιό και το νέο σετ των ROMS της Apple, δίνοντας στον emulator τη δυνατότητα να τρέξει το νέο λειτουργικό σύστημα της Apple και μαζί του τα προγράμματα που συνεργάζονται με αυτό. Όσο για την ταχύτητα, δεν είναι δύσκολο να πιστέψουμε ότι θα είναι ίση με αυτήν του κανονικού Macintosh, αν πάρουμε σαν παράδειγμα τον ήδη επιτυχημένο (στον ST) Aladin. Το A-Max υπάρχει σαν cartridge και «κουμπώνει» στο port του εξωτερικού drive. Μαζί με όλα αυτά, υπάρχει και ένα πρόγραμμα μεταφοράς, το οποίο επιτρέπει τη μετατροπή των δίσκων του Macintosh σε Amiga format. Το τελευταίο βέβαια δεν το καταλάβαμε ακριβώς: πρόκειται για απ' ευθείας μετατροπή, ή θα πρέπει να μεταφέρετε τα αρχεία από τον έναν υπολογιστή στον άλλο, με σειριακή σύνδεση και κάποιο πρόγραμμα επικοινωνίας; Πάντως, το πρόβλημα του δύσκολου format του Macintosh ακόμα να λυθεί. Αυτό όμως δεν σημαίνει ότι πρέπει να καταδικάσουμε το περιφερειακό, ειδικά όταν η τιμή του δεν είναι τόσο ακριβή: 199 λίρες ή αλλιώς περίπου 45.000 δρχ., για να μπείτε στον κόσμο του άρχοντα της Apple. Το εισιτήριο δεν είναι καθόλου ακριβό.

Ενα νέο κέντρο Πληροφορικής

Το Computer Time είναι ένα νέο κέντρο σπουδών και είναι το πρώτο που δημιουργείται στο Δυτικό τομέα της Θεσσαλονίκης.

Αναλυτικότερα, λειτουργούν τμήματα χειριστών Η/Υ, Προγραμματιστών και Αναλυτών συστημάτων, καθώς και σεμινάρια με διάφορα ειδικά θέματα, όπως εισαγωγή στην επεξεργασία πληροφοριών, λειτουργικά συστήματα, γλώσσες προγραμματισμού, επεξεργασία κειμένου κ.ά.

Η πρακτική εξάσκηση γίνεται σε υπολογιστές IBM και συμβατούς και τα μαθήματα διδάσκουν έμπειροι πτυχιούχοι καθηγητές.

Για τους ενδιαφερόμενους, το Computer Time βρίσκεται στην οδό Π. Μελά 9, στον Εύοσμο και τα τηλέφωνά του είναι 767-813 και 771-101.

Μαθήματα Πληροφορικής από την Infobasis

Στους μαθητές, φοιτητές, αλλά και σε όλους όσους θέλουν να μυηθούν στο γοητευτικό κόσμο της Πληροφορικής, απευθύνεται η "Infobasis", μία νέα σχολή, που μόλις ιδρύθηκε στη Θεσσαλονίκη.

Οι εκπαιδευμένοι στην Infobasis μπορούν να επιλέξουν κάποιο από τα ολιγομελή τμήματα αρχαρίων ή προχωρημένων, στα οποία διδάσκουν άριστα καταρτισμένοι καθηγητές, και να εξασκηθούν στους συμβατούς IBM υπολογιστές, που αναλογούν ένας για κάθε εκπαιδευόμενο.

Τα χειμερινά τμήματα θα αρχίσουν από 2 Οκτωβρίου και τα μαθήματα θα διαρκέσουν ένα εκπαιδευτικό έτος. Στα τμήματα θα διδαχθούν διάφορα μαθήματα, όπως: εισαγωγή στους Η/Υ, λογικά διαγράμματα, τεχνικές προγραμματισμού, λειτουργικά συστήματα, βάσεις δεδομένων και οργάνωση αρχείων, καθώς και οι γλώσσες προγραμματισμού Basic, Pascal και Cobol.

Ακόμη, εκτός από τους πλήρεις κύκλους σπουδών, θα γίνουν και σεμινάρια για χρήστες και επαγγελματίες.

Για περισσότερες πληροφορίες, μπορείτε να απευθύνεστε στην Infobasis, Γαμβέττα 7, τηλ. 843-110.

Νέο Computer Club από τη Shaft Ελλάς ΑΕΒΕ

Μια νέα προσφορά στο χώρο της Πληροφορικής είναι το νέο Computer Club που ίδρυσε η Shaft Ελλάς ΑΕΒΕ, στη Θεσσαλονίκη. Μέλος του club μπορεί να γίνει οποιοσδήποτε νέος, εντελώς δωρεάν και χωρίς υποχρέωση να αγοράσει κάποιο προϊόν.

Τα μέλη του club, αφού προμηθευτούν την ειδική ταυτότητα, θα παίρνουν δωρεάν την εφημερίδα «Τα Νέα της Shaft» στο σπίτι τους και θα μπορούν να εκμεταλλευτούν τις έξτρα μηνιαίες προσφορές, όπως: δωρεάν τεύχη από περιοδικά για computer, δωρεάν προγράμματα, καθώς και τις ειδικές τιμές που ισχύουν για κάθε αγορά τους.

Για όσους θέλουν να επικοινωνήσουν, η Shaft βρίσκεται στην οδό Ν. Ζέρβα 10 και τα τηλέφωνά της είναι 856-730 και 859-787.

Νέα περιφερειακά από την Data

Τις βλαβερές συνέπειες του monitor, στους χειριστές Ηλεκτρονικών Υπολογιστών, έρχονται να μειώσουν τα νέα φίλτρα Toray, που εισάγει η εταιρία Data. Τα φίλτρα αποτελούνται από μία στρώση πλαστικού για μηχανική στήριξη, μία στρώση αντιθαμβωτικού κεραμικού υλικού και δύο εξωτερικές στρώσεις από λεπτό πλαστικό, που προστατεύουν το φίλτρο από γδαρσίματα. Διατίθενται σε διάφορους τύπους, ένας από τους οποίους διαθέτει μεταλλικό matrix πλέγμα με εξωτερική γείωση, για προστασία από την ακτινοβολία.

Στην γκάμα των νέων εισαγόμενων περιφερειακών, ανήκουν και τα νέα (εγκεκριμένα από την FCC) Lite Mouses. Μία από τις καινοτομίες τους είναι ότι δεν έχουν μπίλια, αλλά η κίνηση γίνεται αντιληπτή μέσω ενός ολοκληρωμένου με ειδικά αισθητήρια. Το mouse μπορεί να λειτουργήσει είτε επάνω στο ειδικό pad που το συνοδεύει, είτε πάνω σε χαρτί milimetre. Έχει τρία πλήκτρα επιλογών και έναν επιπλέον διακόπτη (στο πλάγιο αριστερό μέρος), ο οποίος ελέγχει την ταχύτητα κίνησης. Οι ταχύτητες που μπορούμε να διαλέξουμε είναι τρεις (slow, medium, turbo), για γρήγορη μετακίνηση στην οθόνη, ή για ακριβέστερη κίνηση. Το mouse συνοδεύεται από τα προγράμματα σχεδίασης Dr Hallo & Graph, καθώς και από 12μηνη εγγύηση. Είναι microsoft και PC mouse συμβατό και μπορεί να συνεργαστεί με όλα τα γνωστά προγράμματα που χρησιμοποιούν mouse.

Για τους ενδιαφερόμενους, η Data βρίσκεται στην οδό Λ. Σοφού 4, στη Θεσσαλονίκη, και απαντά στο τηλέφωνο 031/541-386.

Com-Quest η βορειοελλαδίτισσα

Η Com-Quest ανέβηκε στη Βόρεια Ελλάδα. Η οδός Βούλγαρη 5-7 στη Θεσσαλονίκη φιλοξενεί το πρώτο της υποκατάστημα, με στόχο την καλύτερη εξυπηρέτηση στη διακίνηση των μοντέλων της εταιρίας και την καλύτερη τεχνική υποστήριξη των υπολογιστών που ήδη έχουν εγκατασταθεί. Όταν μιλάμε για υπολογιστές, φυσικά εννοούμε τη σειρά των Schneider Euro PC, AT-286, AT-386, τη σειρά των Fax 100 και 200, τη σειρά εκτυπωτών και monitors της Nec, καθώς και τους Laser Printer και SPrinter.

Όλο και πιο κοντά λοιπόν η Β. Ελλάδα στις αθηναϊκές «προδιαγραφές». Για περισσότερες πληροφορίες, μπορείτε να απευθυνθείτε στα εδώ γραφεία της εταιρίας, Λ. Συγγρού 3 (τηλ. 9028336, 9028135).

Η Infofax μεταφέρθηκε

Στην οδό Αυστραλίας 29 μεταφέρθηκε η εταιρία της συμπρωτεύουσας Infofax. Η εταιρία μεταφέρθηκε σε μεγάλο ισόγειο κατάστημα, απ' όπου θα συνεχίσει να διαθέτει - σε χονδρική και λιανική πώληση - αναλώσιμα, αλλά και τους υπολογιστές PC1640, PC1512, PCW8256 και CPC464, της γερμανικής Schneider. Ειδικά για τον PCW8246, ο οποίος - ως γνωστόν -συνοδεύεται και από εκτυπωτή, διαθέτει και ελληνικά εμπορικά προγράμματα της Technosoft.

Ε Δ Ω  Λ

Ο Ανταποκριτής μας στο Λονδίνο, Βασίλης Κωνσταντίνου, περιγράφει

Το καλοκαίρι του 1989 έχει ήδη γράψει ιστορία στην Αγγλία. Ενάμιση μήνα τώρα δεν λέει να βρέξει και όλο έχει λιακάδα και ζέστη. 'Οσο όμως η καλοκαιρία παραμένει, τόσο τα μαύρα σύννεφα μαζεύονται πάνω από την αγορά των υπολογιστών. Με τέτοιο καιρό όμως, ποιός νοιάζεται;

Βέβαια, οι εταιρίες νοιάζονται, αλλά το αγγλικό κομπιουτερόφιλο κοινό δεν φαίνεται να πτοείται. Αλλά ας πάρουμε τα πράγματα από την αρχή.

Η μεγάλη χαμένη του καλοκαιριού αυτού είναι η γνωστή μας Amstrad, για την οποία τα πράγματα δεν είναι καθόλου ρόδινα. Βλέπετε, ενώ όλοι εμείς κάναμε τα μπάνια μας και μαυρίζαμε στον ήλιο, ο καημένος ο Alan τα είχε βάψει μαύρα από μόνος του.

Ο λόγος βέβαια δεν είναι άγνωστος. Εμείς δεν έχουμε σταματήσει να φωνάζουμε από τον περασμένο Σεπτέμβριο ότι η Amstrad έχει υποβαθμίσει κατά πολύ την ποιότητα των προϊόντων της και ότι σίγουρα θα έχει προβλήματα. Τα λέγαμε και μας έλεγαν κακούς. 'Ομως η αλήθεια είναι πικρή και σκληρή. Μέσα σε ένα μήνα, ο Sugar είδε την αυτοκρατορία του να κλονίζεται και να λυγίζει. Οι μετοχές του έπεσαν δραματικά, οι πωλήσεις έπεσαν, η αγορά έπεσε... βγήκε και κάθονταν στο κλαρί μονάχος!

Βλέπετε, τα καινούργια και αρκετά ακριβά PC2000, τα οποία είχε εμφανίσει πέρυσι, αποδείχθηκαν ελαττωματικά. Και αυτό που σας λέμε δεν είναι υπερβολή. Ο Alan αναγκάστηκε να ανακαλέσει ΟΛΑ τα PC2000 με σκληρό δίσκο που είχε πουλήσει, για ν' αλλάξει το ηλεκτρονικό σύστημα ελέγχου του σκληρού δίσκου. Μετά από αυτό βέβαια, επεκράτησε πανζουρλισμός. Κανείς δεν αγόραζε Amstrad, οι μετοχές στο χρηματιστήριο έπεφταν σαν τρελές και ο Sugar άρχισε τις απολύσεις.

Δυστυχώς όμως, ακόμα δεν φαίνεται να έχει σταματήσει το κατρακύλισμα και όλα δείχνουν ότι τα πράγματα θα χειροτερέψουν, ΑΝ η Amstrad δεν δείξει κάτι καλό αυτό το φθινόπωρο. Και τι περιμένουμε να δείξει αυτό το φθινόπωρο;

Δυστυχώς, τα πράγματα δέν είναι και τόσο ρόδινα για την αγορά παιχνιδιών, μιας και αυτήν φαίνεται να την εγκαταλείπει σιγά - σιγά ο Sugar, ειδικά μετά από την εμφάνιση του Sinclair PC200. 'Ομως, υπάρχει μια έκπληξη, που βασίζεται στην παλιά και δοκιμασμένη συνταγή της Amstrad. Την οικογένεια των PCW. Στην Ελλάδα βέβαια, αυτή η σειρά δεν είναι και τίποτα το καταπληκτικό (το αντίθετο μάλιστα), αλλά εδώ στην Αγγλία οι πωλήσεις της ήταν φαινομενικές.

'Ετσι λοιπόν, ο Sugar ετοιμάζεται να παρουσιάσει στο επόμενο PC show, που θα γίνει στα τέλη Σεπεμβρίου, ένα ΝΕΟ PCW. Το νέο αυτό μηχάνημα θα.... είναι βασικά ένα συμβατό με 640Κ μνήμης, οθόνη με γραφικά τύπου CGA (α λα 1512), ένα drive των 3,5" και έναν εκτυπωτή. Φυσικά, για να θυμίζει τα παλιά καλά PCW, θα συνοδεύεται από τη νέα έκδοση του Locoscript, του πολύ καλού αυτού επεξεργαστή κειμένων της Locomotive Software. Ολόκληρο το πακέτο θα έχει την κλασσική πια τιμή, για τα μηχανήματα της Amstrad, των 399 λιρών (108.000 δρχ.). Τώρα, το αν θα σας κάνει... κρύο ή ζέστη αυτό το μηχάνημα, μάλλον εξαρτάται, μιας και ήδη με τα ίδια λεφτά μπορείτε να αγοράσετε κάτι παρόμοιο, από δεκάδες κατασκευαστές συμβατών. Μπορεί βέβαια να μην μπορείτε να αγοράσετε το Locoscript, αλλά τι πειράζει;

Ο Alan δεν φαίνεται να μπορεί να καταλάβει ότι... δεν μπορεί να κερδίσει με τα παλιά κόλπα, σε μια αγορά που είναι τόσο γεμάτη. Μη νομίζετε όμως ότι ο Alan είναι ο μόνος που έχει σοβαρά προβλήματα. Και η ATARI δεν πάει πίσω. Τα κέρδη της στο δεύτερο τέταρτο του 1989, που τελείωσε τον Ιούλιο, έχουν πέσει κατά... 94,6%! Βάθος ρεκόρ δηλαδή για την αμερικανική εταιρία.

Οι ίδιοι λένε ότι φταίει το δολάριο και η Nintendo, η γιαπωνέζικη παι-

ΑΠΟ ΣΤΙΓΜΗ ΣΕ ΣΤΙΓΜΗ

ΕΡΧΟΝΤΑΙ ΟΙ ΠΡΑΣΙΝΟΙ

Δεν μιλάμε βέβαια για τους Παναθηναϊκούς, αλλά για τους οικολόγους. Τώρα που καταφέραμε να φέρουμε τη Γη στα όρια της αντοχής της και όλοι φωνάζουν για να γίνει κάτι, η αγορά των παιχνιδιών δεν έμεινε ασυγκίνητη. Η MicroProse ανακοίνωσε ότι θα παρουσιάσει μία νέα σειρά οικολογικών παιχνιδιών, με πρώτο και καλύτερο το Rainbow Warrior, το οποίο υποστηρίζεται και από την οικολογική ομάδα Greenpeace και σας ζητάει - ούτε λίγο ούτε πολύ - να λύσετε τα μεγάλα προβλήματα όπως η καταστροφή του όζοντος, ή η μόλυνση της ατμόσφαιρας. Τώρα, το πώς γίνεται η MicroProse να έγινε ξαφνικά "πράσινη", ενώ μας είχε συνηθίσει σε κάτι παιχνίδια του στύλ F15 - Strike Eagle, είναι μιά άλλη ιστορία. (Τη δόξα πολλοί αγάπησαν, το δε χρήμα... όλοι!)

ΤΟ ΑΓΓΛΙΚΟ ΤΟΠ ΤΕΝ

Για αυτό το μήνα, σας έχουμε και πάλι τα 5 πρώτα παιχνίδια για τα 8μπιτα και τα 5 πρώτα για τα 16μπιτα μηχανήματα, για να μη λέτε ότι αδικούμε κανένα.('Οχι, για παιχνιδομηχανές δεν θα υπάρξει τοπ τεν). Λοιπόν, για τα 8μπιτα (Spectrum, C64, CPC) αυτό το μήνα μεσουράνησαν τα εξής:

1) **Rick Dangerous** *(Rainbird)*
2) **New Zealand Story** *(Ocean)*
3) **Licence To Kill** *(Domark)*
4) **Forgotten Worlds** *(US Gold)*
5) **Silkworm** *(Virgin)*.

'Οσο για τους "μεγάλους" (ST / Amiga), είχαμε τα:

1) **Rick Dangerous** *(Rainbird)*
2) **Robocop** *(Ocean)*
3) **New Zealand Story** *(Ocean)*
4) **Balance of Power 1990** *(Mind-scape)*
5) **Falcon Mission Disk 1** *(Mirrorsoft)*

ΣΤΗΝ ΠΡΑΞΗ ΦΑΙΝΕΤΑΙ

Ενώ ο πόλεμος μεταξύ οπαδών της Amiga και του ST συνεχίζεται με αμείωτη ένταση, για την ανάδειξη του καλυτέρου μηχανήματος, το στρατόπεδο της Commodore κέρδισε μια σημαντική νίκη. Απ' ό,τι μας πληροφορούν τα "δίκτυα" της Αγγλίας, τα παιχνί-

O N Δ I N O

και σχολιάζει τα τελευταία νέα της διεθνούς αγοράς υπολογιστών.

χνιδοεταιρία, που έχει κάνει τη ζωή δύσκολη στην Atari, αφού κατάφερε να μειώσει δραματικά τις πωλήσεις των παιχνιδομηχανών της τελευταίας (τα γνωστά VCS2600 και 7800). 'Οπως ήταν λογικό, ο Tramiel κήρυξε την αντεπίθεση στα τέλη Ιουλίου και αυτή τη φορά είχαμε, μετά από πολύ καιρό, μερικά έργα και όχι λόγια, στα οποία μας είχε συνηθίσει η Atari τα τελευταία δύο χρόνια.

'Ετσι λοιπόν, επιτέλους είδαμε και το περίφημο Portofolio στα μαγαζιά και απ' ό,τι φαίνεται θα δούμε και το περιβόητο Stacy. Για το οποίο τόσο και τόσο καιρό γράφουν τα περιοδικά, αλλά τίποτα δεν βλέπουμε. Δεν είναι βέβαια ακόμη έτοιμο, αλλά... ψήνεται. Δυστυχώς, όσο ψήνεται, ανεβαίνει και η τιμή του, η οποία τώρα έχει φτάσει τα 1.500 δολάρια (270.000 δρχ.) ή, αν θέλετε και ένα σκληρό δίσκο των 20Megabyte, τότε πρέπει να δώσετε 2.000 δολάρια (340.000 δρχ.). Αλλά ας μη συνεχίσουμε άλλο με αυτό το μηχάνημα. Εξάλλου ποιός ενδιαφέρεται για ένα πανάκριβο φορητό ST; Παρόλα αυτά, η ATARI ελπίζει να μας το δείξει μαζί με το νέο της έγχρωμο παιχνίδι τσέπης (για το οποίο γράψαμε στο προηγούμενο τεύχος), στο φετεινό PC show. Το φορητό αυτό, που τώρα η Atari ονομάζει Lynx, φαίνεται να είναι η μεγάλη της ελπίδα, για την αγορά της Αμερικής και της Ευρώπης. Αν δεν υπάρξουν οι γνωστές καθυστερήσεις, η Atari μπορεί και να προλάβει την Konix στην Ευρώπη, μιας και η τελευταία φαίνεται να έχει «κολλήσει» με έναν όχι και τόσο δραστήριο διανομέα. Αναμένοντας λοιπόν το PC show με αγωνία η Atari και στην προσπάθειά της να τραβήξει κόσμο θα οργανώσει μία μουσική παρουσίαση, στην οποία θα τραγουδήσει και ο Peter Gabriel, με συνοδεία (φυσικά) ένα ATARI ST.

Ο Gabriel, όμως, δεν ήταν και τόσο σίγουρος, μέχρι τη στιγμή που γραφόταν η στήλη, και μπορεί να δούμε τον Brian May των Queen, αλλά αυτό δεν έχει σημασία. Ροκ να είναι και δεν βαριέσαι. 'Οσο για την Commodore, αυτή προς το παρόν δεν φαίνεται να έχει ξυπνήσει από το λήθαργο του καλοκαιριού και για τη Χριστουγεννιάτικη αγορά το μόνο που βρήκε να παρουσιάσει είναι... το C64 (ναι, αυτό πάλι).

Λες και η Commodore δεν μπορεί να σκεφτεί τίποτα καλύτερο για τη Χριστουγεννιάτικη αγορά, θα παρουσιάσει ένα πακέτο που θα συναγωνίζεται το πακέτο της Amstrad. Δηλαδή το C64 θα προσφέρεται με ένα φωτοπίστολο της Cheetah. Το ωραίο είναι ότι το πακέτο διαφημίζεται σαν τρισδιάστατο και κατά πάσα πιθανότητα τα προγράμματα που θα περιέχει θα προσφέρουν τρισδιάστατα γραφικά (που φυσικά θα χρειάζονται τα γνωστά ειδικά γυαλιά). Το «Χριστουγεννιάτικο» C64 θα παρουσιαστεί και αυτό στο PC show. Μη νομίζετε όμως ότι όλοι θα πάνε σε αυτό το PC show. Απ' ό,τι φαίνεται, θα λείπει η σημαντικότερη ίσως δύναμη στο χώρο των παιχνιδομηχανών, η Nintendo. Ο λόγος γι' αυτή την απουσία είναι ότι ο εδώ διανομέας των Nintendo δεν θεωρεί ότι η έκθεση αυτή είναι κατάλληλη για τα παιχνίδια της.

'Ετσι, απ' ότι φαίνεται, η επίθεση της Nintendo στην Ευρώπη δεν θα αρχίσει ακόμη και ίσως δεν αρχίσει μέχρι την άνοιξη του 1990. Παρόλα αυτά, στην Αμερική το «παιχνίδι» έχει αρχίσει να χοντραίνει. Η Nintendo, που έχει καταφέρει να πουλήσει μέχρι σήμερα 30 εκατομμύρια από τις παιχνιδομηχανές της (τα περίφημα Famicon), ετοιμάζεται να παρουσιάσει ένα δίκτυο επικοινωνίας. Το δίκτυο θα υποστηρίζει τα προϊόντα της Nintendo φυσικά, αλλά θα προσφέρει και πολλά on-line παιχνίδια, καθώς και τη δυνατότητα να παίζουν μεταξύ τους οι ιδιοκτήτες του Famicon.

Στο δίκτυο αυτό θα μπορεί να συνδέεται οποιοσδήποτε έχει ένα modem και φυσικά αναμένεται από στιγμή σε στιγμή η ανακοίνωση ενός modem για το Famicon. Η Nintendo έχει ήδη εγκαταστήσει ένα παρόμοιο δίκτυο στη Ιαπωνία, το οποίο μάλιστα λέγεται ότι έχει τεράστια επιτυχία.

'Οσο για το Famicon το ίδιο, μάθαμε ότι υπάρχει ήδη στα σκαριά ένα νέο μοντέλο, το... Super Famicon, το οποίο θα κατασκευάζεται από τη Nintendo και τη Ricoh και θα βασίζεται σε ένα επεξεργαστή των 16 bits. 'Οπως ήταν φυσικό, οι γραφικές δυνατότητες του μηχανήματος θα είναι εντυπωσιακές. Η πρωτοτυπία δε του Super Famicon θα είναι ότι ο χρήστης θα μπορεί να μεγεθύνει ή να μικραίνει οποιοδήποτε μέρος της οθόνης.

Βέβαια, αυτό το μηχάνημα χρειάζεται αρκετή μνήμη, η οποία είναι αρκετά ακριβή προς το παρόν και η Nintendo δεν αναμένεται να το εμφανίσει πριν από το τέλος του επόμενου χρόνου. Τώρα το γιατί μας το ανακοίνωσε τόσο νωρίς, νομίζουμε ότι είναι αυτονόητο: Για να σταματήσει την υπόλοιπη αγορά. Κάτι τέτοια όμως έκανε και ο Θείος και... Τέλος πάντων, ας μη συγχιζόμαστε άδικα, υπάρχουν και καλύτερα πράγματα σε αυτό το κόσμο, όπως για παράδειγμα το... Konix.

Το οποίο όλο «έρχεται» και ποτέ δεν έρχεται. Αυτή τη φορά όμως, η

δια για τη νέα φορητή παιχνιδομηχανή της Atari (με την έγχρωμη οθόνη) γράφτηκαν σε μία.... Amiga! Γιατί άραγε; Μήπως....

ΚΑΙ ΟΛΟΓΡΑΦΙΕΣ...

Το περιοδικό Computer and Video Games θα αρχίσει να προσφέρει, από το τεύχος του Οκτωβρίου, δωρεάν ολογραφίες από οθόνες παιχνιδιών που θα παρουσιάζει. 'Ηδη στο πρώτο τεύχος, θα παρουσιαστούν ολογραφίες από το Xenon 2, το Ghostbusters, το Interphase και το Powerdrift. 'Ομως, υπάρχει ένα μικρό προβληματάκι: Αν θέλετε να μαζέψετε όλες τις ολογραφίες, θα πρέπει να αγοράσετε κάμποσα αντίτυπα από το ίδιο τεύχος, μιας και σε κάθε τεύχος θα υπάρχει ΜΙΑ μόνο ολογραφία. Ε, ας μην τα θέλουμε και όλα δικά μας.

ΛΕΣ ΚΑΙ ΗΤΑΝ ΠΕΤΣΕΤΑΚΙΑ

Ξέρετε πόσα έχασε ο Alan Sugar, από την περιβόητη ιστορία με τα PC2000, μέσα στο 1989; Σύμφωνα με υπολογισμούς της εφημερίδας Sunday Times, 179 εκατομμύρια λίρες! Δηλαδή 48,5 ΔΙΣεκατομμύρια δρχ.!!!! Με λίγα λόγια, χάνει 3.500 δρχ. το δευτερόλεπτο. Κάνε κράτει Alan, γιατί έχουμε ακόμη αρκετά δευτερόλεπτα, μέχρι το τέλος του χρόνου.

ΠΡΟΣΟΧΗ ΣΤΟ PC-ENGINE

Η NEC, που κατασκευάζει το PC-Engine, τη νέα και πολύ καλή παιχνιδομηχανή, για την οποία έχουμε γράψει και ξαναγράψει, ανακοίνωσε ότι ΔΕΝ ευθύνεται για τις εισαγωγές που έχουν εμφανιστεί στην Ευρώπη και ότι δεν αναλαμβάνει ούτε τις εγγυήσεις ούτε τη συντήρηση για αυτά τα μηχανήματα. Ο κύριος λόγος γι' αυτό είναι ότι το PC-Engine που κυκλοφορεί στην Ιαπωνία λειτουργεί με το αμερικανικό σύστημα τηλεόρασης. 'Οσα λοιπόν έχουν εμφανιστεί στην αγορά αυτή την εποχή, με σύστημα PAL ή SECAM, είναι - φυσικά - τροποποιημένα από τρίτους και γι' αυτό η NEC ξεκαθαρίζει τη θέση της από τώρα. Προσοχή λοιπόν.

ΕΔΩ ΛΟΝΔΙΝΟ

Konix είναι κατηγορηματική. Το Multi-system, με τη θέση του πιλότου, τα πρωτότυπα χειριστήρια και τα λοιπά «αξεσουάρ» του, θα παρουσιασθεί και αυτό στο PC show. Βέβαια, οι φανατικοί φίλοι της στήλης θα ξέρουν ότι αυτό ξαναπαρουσιάστηκε πέρυσι το Σεπτέμβριο και αργότερα το Μάρτιο και πάλι τίποτα δεν είχε γίνει τότε. Ας ελπίσουμε ότι αυτή τη φορά θα το δούμε. Α, για να μην ξεχαστούμε. Η τιμή για το βασικό σύστημα (ξεχάστε την καρέκλα δηλαδή) θα είναι 199 λίρες (54.000 δρχ.). Με λίγα λόγια, «κομμάτι» ακριβούτσικο και αν δεν υπάρχουν πολλά παιχνίδια, τότε... Αλλά τι τα θέλετε, οι παιχνιδομηχανές φαίνεται ότι θα βασιλέψουν το 1990. Όσο και να τις σνομπάρετε τώρα, οι Αμερικανοί φαίνεται να είναι ξετρελαμένοι μαζί τους και ό,τι κάνουν οι Αμερικανοί, μετά από λίγο γίνεται «κολλητικό». Ήδη μεγάλες αεροπορικές εταιρίες σαν την PAN AM ή την TWA ετοιμάζονται να βάλουν παιχνιδομηχανές σε όλα τα αεροπλάνα τους. Οι παιχνιδομηχανές αυτές θα τοποθετηθούν στην πλάτη κάθε καθίσματος και έτσι ο κάθε επιβάτης θα έχει τη δική του (εκτός βέβαια από τον πρώτο, που θα πρέπει να την... κρατάει).

Οι παιχνιδομηχανές αυτές θα μπορούν επίσης να χρησιμοποιηθούν και σαν τερματικά, για την παραγγελία αφορολόγητων ειδών ή ακόμα και για την αναζήτηση πληροφοριών σχετικά με την πτήση! Ένα πολύ πρόσφατο παράδειγμα, για το τι ετοιμάζεται να γίνει στη Ευρωπαϊκή αγορά είναι η ανακοίνωση περιοδικού που θα υποστηρίζει την παιχνιδομηχανή της Sega! Δηλαδή ένα περιοδικό που δεν θα ασχολείται με τίποτα άλλο, εκτός από τα παιχνίδια που τρέχουν στη Sega, εκτός αν έχει και μερικά «τεχνικά» άρθρα, όπως για παράδειγμα «Πώς να βάλετε την πρίζα», ή «25 Τρόποι για να τοποθετήσετε το cartridge στη θέση του» και άλλα τέτοια ωραία. Και τώρα η είδηση του μήνα: Όπως πάντα, φυλαγμένη για το τέλος και, όπως πάντα, έχει να κάνει με το Θείο (τι σου είναι αυτός ο Θείος. Δεν ξέρω και εγώ τι θα κάναμε χωρίς αυτόν). Αυτό το μήνα όμως, η ιστορία δεν είναι για γέλια, είναι τραγική. Μία ιστορία πόνου και έρωτα. Είναι η ιστορία ενός ανθρώπου που έχασε τον έρωτά του λόγω... εξυπνάδας.

Είναι γεγονός. Μετά από μισό χρόνο, ο Θείος διέλυσε τον αρραβώνα του με την «πανέξυπνη» (IQ = 154) Bernadette Tyran. Και ο λόγος... το ότι ήταν και οι δύο πολύ έξυπνοι! Βλέπετε, όπως δήλωσε η ίδια η Bernadette, ο Θείος είναι πολύ έξυπνος και ενδιαφέρων άνθρωπος, αλλά μαζί περνούσαν το καιρό τους έχοντας πολύωρες συζητήσεις γύρω από το καθετί, χωρίς ποτέ να ξεσπάνε ή να τσακώνονται. Και αυτό φαίνεται να πείραξε την 23χρονη Bernadette, που αποδείχτηκε πιο θερμόαιμη από το Θείο.

Και έτσι λοιπόν, ο πρόεδρος της MENSA Αγγλίας φαίνεται να έμεινε και πάλι μόνος. Αλλά μη φοβάστε, ο Θείος δεν είναι ποτέ πραγματικά μόνος του. Έχει τις ιδέες του και το νέο επεξεργαστή που θα αποδίδει 250 MIPS (εκατομμύρια εντολές το δευτερόλεπτο!) και... ξανά προς τη δόξα θα τραβήξει! (Αλίμονο σε 'μας). Το πότε βέβαια θα μας δείξει αυτό τον επεξεργαστή, που θα είναι 80 φορές πιο γρήγορος από τον επεξεργαστή του Archimedes της Acorn, δεν είναι γνωστό, αλλά δεν βαριέσαι, δεν καιγόμαστε κιόλας. Ούτως ή άλλως, έχουμε συνηθίσει στα «μεγάλα» σχέδια από το Θείο.

Προς το παρόν, ο γνωστός ανταποκριτής θα αποσυρθεί για να απολαύσει τον Αυγουστιάκο ήλιο της Αγγλίας, ο οποίος - σύμφωνα με δηλώσεις των γηραιοτέρων - έχει να εμφανιστεί πάνω από 30 χρόνια. Τέτοια πράγματα, λοιπόν, δεν χάνονται.

■

ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ

ELITE

ΔΗΜ.ΓΟΥΝΑΡΗ 48
54621 ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ
ΤΗΛ.:031/221106-276547

ΙΚΑΡΟΣ PC
νεα δυναμη!

* 8088-1 10MHz clock
* 256K εως 1MB ram
* Hercules & CGA
* 2 Centronics parallel
* 2 RS232C - 1 Game
* Floppy Drive 5,25"
* 8 θυρες επεκτασης
* Real Time Clock
* Πληκτρολογιο 101/102
* Επιπεδη Οθονη 12"
* Τροφοδοτικο 150watt
* Πληκτρα Reset/Turbo
* Κλειδι ασφαλειας
* DOS 3.30 -GW BASIC
* Διευθυνσιογραφος
* Ελληνικο Βιβλιο
* 12 ΜΗΝΕΣ ΕΓΓΥΗΣΗ

99.000!

STAR PACK
LC-10 *monochrome*

* 144cps Draft/36cps NLQ
* Ελληνικα-Λατινικα(7fonts)
* Tractor/Feeder/PaperPark
* Ελληνικο Βιβλιο οδηγιων

\+ Καλωδιο
\+ Βαση printer
\+ 1.000 Φυλλα Χαρτι

49.500!

ATARI 520STFM
32 bit home power!

* 68000 16/32bit 8MHz
* 512Kram/GEM/Mouse
* Drive 3,5" DSDD 1MB
* Modulator/Midi in-out

\+ 10 δισκεττες
\+ Joycard
\+ Καλυμμα

94.000!

AMSTRAD PPC 512/640

* 80C86/V30-8MHz CPU
* 512/640K - 1 η 2 FDD 3,5"
* Οθονη 9" - 101 Πληκτρα
* Modem 2400b (PPC640)
* DOS-BASIC-ORGANIZER
* Δεχεται εξωτερικο monitor

απο **115.000!**

AMSTRAD CPC 6128 PACK

* Z80A CPU - CP/M
* 128K RAM - Drive 3"
* I/O Tape/Printer/Speech
* Ελληνικο Βιβλιο

\+ Joystick

Mono 71.500 Colour 97.500

Με την αγορα του PC σας ΔΩΡΟ μια δισκεττοθηκη 100 δισκεττων με κλειδι(Εκτος ΙΚΑΡΟΣ)

ΙΚΑΡΟΣ

PC640/1FDD/MM12	120000
PC640/2FDD/MM12	135000
AT640/1FDD-1,2/MM14	199000
AT1MB/1FDD-1,2/MM14	225000
Monitor CGA EGA VGA	Call
GVC Optical Mouse	15000

AMSTRAD

PC1512 DD MM	136900
PC1640 SD MD	147000
PC1640 DD MD	173000
PC1640 SD&FDD3,5" MD	175000
1640 Colour Monitor	+34500
1640 EGA Monitor	+69000
PC2086SD VGA12"mono	190000
PC2086DD VGA12"mono	215000
VGA Colour 12"& 14"	Call
Drive 5,25"360K external	33000
Drive 5,25"1,2MB external	41500
Modem MC2400baud ext.	44000
Modem SM2400baud intel	55000
Printer DMP3250di	43500
Printer DMP4000	72500
Printer LQ3500di 24pin	77000
Printer LQ5000di 24pin	137000
SCHNEIDER	Call
TULIP	Call

ATARI

1040STFM	129000
SM124Mono Monitor	31000
SC1224Colour Monitor	73000
SF314 1MB drive 3,5"	46000
SH204/5 20MB	Call
PC1 & PCM124 EGA	125000
PCF554 Drive 5,25"	28000

AMIGA 500 — Call

Monitor 1084SD	64900
Modulator A520	8500
A501 (512K ram)	41500

SEAGATE

ST225 20MB-65ms-5,25	51000
ST238 30MB-65ms-5,25	55500
ST250 40MB-65ms-5,25	74000
ST125 20MB-28ms-3,5"	56000
ST138 30MB-28ms-3,5"	61500
ST151 40MB-24ms-3,5"	97000
AT Controller	+9800

MINISCRIBE

M8425 20MB-40ms-3,5"	55000
M8438 30MB-40ms-3,5"	60000
M8450 40MB-40ms-3,5"	95000

WESTERN

FILECARD 20MB	68100
FILECARD 30MB	75000

STAR (νεα μοντελα)

LC-10 144cps/36NLQ 80στ.	45000
LC-10 Colour (7χρωματα)	64500
LC24-10 170cps/57LQ 24pin	81900
LC-15 150cps/38NLQ 132στ.	109000
FR-10/15 300cps/78NLQ 9pin	Call
XB24-10/15 240/80LQ 24pin	Call
SF-10DJ Cut-sheet Feeder LC-10	19000
SF-10DK Cut-sheet Feeder LC24-10	19000
I/F Commodore internal	17000
I/F Macintosh external	20000

CITIZEN

120D / 180E	Call
MSP-15E 160cps/40NLQ 136στ	85000
MSP-40 240cps/50NLQ 80στ.	89000
MSP-45 240cps/50NLQ 136στ.	105000
HQP-40 200/66LQ 80στ. 24pin	139000
Color Kit HQP-40	15000

BROTHER - NEC - OKI — Call

ACCESSORIES

Φιλτρα POLAROID	10300
Joystick QUICKSHOT home-PC	Call
PRINTER STAND 80 στηλων	3400

ΑΝΑΛΩΣΙΜΑ

Δισκεττες-Δισκεττοθηκες-Καλυμματα
Καθαριστικα-Μηχανογραφ. Χαρτι

ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ

Ολα τα μοντελα ΕΤΟΙΜΟΠΑΡΑΔΟΤΑ - Εγγυησεις αντιπροσωπιας - Αντικαταβολες παντου
Στις τιμες ΔΕΝ περιλαμβανεται ΦΠΑ - Για αλλα προιοντα επικοινωνηστε με το 031-221106



ΠΡΩΤΑ

....Είμαι κάτοχος ενός Spectrum +2 με ενσωματωμένο κασετόφωνο. Παρ' όλο που αυτό θα πρέπει να φαίνεται πλεονέκτημα, η λειτουργία του παρουσιάζει αρκετά προβλήματα. Συγκεκριμένα διαπίστωσα ότι πολλά προγράμματα δεν φορτώνουν στον υπολογιστή μου, ενώ φορτώνουν στους ίδιους υπολογιστές φίλων μου. Άκουσα ότι μπορεί να φταίει το αζιμούθιο. Μήπως μπορείς να με συμβουλέψεις τι να κάνω για να διορθώσω το πρόβλημα;

Θ. Αναγνωστόπουλος

Κι εμένα αμέσως στο αζιμούθιο πήγε το μυαλό μου, μόλις διάβασα το γράμμα σου. Όχι μόνο γιατί όλα τα συμπτώματα οδηγούν προς τα εκεί, αλλά και γιατί πρόκειται για την πιο συνηθισμένη αιτία κακής διαγωγής ενός κασετοφώνου ηλεκτρονικού υπολογιστή, είτε αυτός είναι Commodore, είτε Spectrum, είτε ακόμα και Amstrad. Εάν χρησιμοποιείς ένα κασετόφωνο απλά για να ακούς μουσική, πιθανόν το πρόβλημα αυτό να μην το αντιληφθείς ποτέ. Ένας υπολογιστής όμως το αντιλαμβάνεται αμέσως. Με λίγα λόγια το αζιμούθιο είναι η γωνία με την οποία η κεφαλή ανάγνωσης του κασετοφώνου αγγίζει τη μαγνητική ταινία της κασέτας, η οποία περνά από πάνω της. Φυσιολογικά η κεφαλή θα πρέπει να είναι παράλληλη προς την ταινία, ώστε να εφάπτεται επάνω της τέλεια. Στην περίπτωση αυτή, το μαγνητικό σήμα της κασέτας διαβάζεται κανονικά και το φόρτωμα δεν παρουσιάζει πρόβλημα. Αν όμως για κάποιο λόγο (πολλές φορές είναι υπεύθυνο και το εργοστάσιο γι' αυτό) η κεφαλή είναι κακορυθμισμένη, τότε έχουμε τη λεγόμενη απώλεια σήματος : το σήμα δεν διαβάζεται καλά, με αποτέλεσμα αργά ή γρήγορα κάποιο byte να διαβαστεί λάθος. Βέβαια υπάρχει και το ανάποδο ενδεχόμενο (ειδικά όταν η κασέτα δεν είναι πρωτότυπη): η κασέτα να είναι γραμμένη με διαφορετικό αζιμούθιο από το δικό σου, κι ενώ το δικό σου κασετόφωνο είναι ρυθμισμένο σωστά, και πάλι να μην μπορείς να τη διαβάσεις! Η μέθοδος για να αντιμετωπίσεις το πρόβλημα είναι η κλασική: κάπου κοντά στην κεφαλή θα υπάρχει μια μικρή τρύπα που θα οδηγεί σε μια επίσης μικρή βίδα, η οποία είναι υπεύθυνη για το ρύθμισμα. Χρησιμοποιώντας ένα (προσοχή) μη μεταλλικό κατσαβίδι καθώς γυρίζει η ταινία, θα μπορέσεις να αλλάξεις την γωνία ανάγνωσης και ίσως να πετύχεις καλύτερα αποτελέσματα. Αν βέβαια προτιμάς να μην επέμβεις, τότε δεν έχεις παρά να αναζητήσεις βοήθεια στο κατάστημα που τον αγόρασες.

....Χρησιμοποιώ τη Hisoft Basic στον ST και θα ήθελα να μάθω πώς μπορώ να μεταφέρω κομμάτια της οθόνης από ένα σημείο μνήμης στο άλλο.

Γ. Δαρλής

Το πρώτο πράγμα που θα πρέπει να εντοπίσεις είναι η διεύθυνση μνήμης στην οποία φυλάγεται η οθόνη. Αυτό στον Atari ST δεν είναι ακριβώς καθορισμένο. Κάθε έκδοση παρουσιάζει ορισμένες διαφορές. Στην περίπτωση αυτή υπάρχει μια ρουτίνα στη βιβλιοθήκη της Hisoft Basic, η οποία επιτρέπει απευθείας πρόσβαση στις ρουτίνες του XBIOS. Μπορείς να δώσεις έτσι

```
library XBIOS
scrn& = FNlogbase&
```

και θα σου επιστραφεί η τιμή της οθόνης, η οποία φυλάγεται στη μεταβλητή scrn&. Θα πρέπει να σημειώσω εδώ ότι αυτό θα πρέπει να το κάνεις κάθε φορά που χρειάζεσαι τη διεύθυνση. Αν θέλεις τώρα να μεταβάλεις τα δεδομένα της οθόνης με άμεσο τρόπο, δεν έχεις παρά να χρησιμοποιήσεις την εντολή POKE, την οποία θα τη βρεις σε τρεις παραλλαγές : POKEB, POKEW, POKEL, οι οποίες αναφέρονται σε μετακίνηση ενός byte, ενός word (2 Bytes) ή ενός longword (4 bytes). Το μοναδικό μειονέκτημα των εντολών αυτών είναι ότι δεν μπορούν να αλλάξουν τις τιμές της προστατευμένης μνήμης σε sypervisor mode (ο 68000 χρησιμοποιεί δύο modes χειρισμού των εντολών και της μνήμης: user και supervisor) και οι POKEL και POKEW δεν μπορούν να τοποθετήσουν δεδομένα σε άρτια θέση μνήμης, γιατί θα εμφανιστούν στην οθόνη δύο ή τρεις βόμβες . Για την ανάγνωση της οθόνης θα χρησιμοποιήσεις τις εντολές PEEKB, PEEKW, PEEKL, οι οποίες βέβαια έχουν τα ίδια μειονεκτήματα. Η διαχείριση της μνήμης από το χρήστη απαιτεί βέβαια γνώσεις χειρισμού της μνήμης από τον ίδιο τον Atari. Σε γενικές γραμμές, η υψηλή ανάλυση χρησιμοποιεί την απλούστερη διαδικασία απεικόνισης: ένα byte, το οποίο είναι 8 bits, απευθύνεται κατευθείαν σε 8 pixels της οθόνης. Κάνοντας POKE με τον αριθμό 255 σε κάποιο byte μνήμης, θα παρατηρήσετε 8 pixels να γίνονται μαύρα. Αν το κάνετε αυτό για 80 bytes, θα δείτε και τα 640 pixels να μαυρίζουν. Για τη μεσαία ανάλυση τώρα, υπάρχουν μόνο 200 γραμμές. Η μνήμη όμως που καταλαμβάνει η οθόνη είναι πάντα η ίδια: 32K. Εδώ έχουμε 160 bytes (αντί για 80), τα οποία χωρίζονται σε longwords και χρησιμεύουν για τον καθορισμό των χρωμάτων των πρώτων 16 pixels. Στη χαμηλή ανάλυση, τέλος, τα πράγματα γίνονται ακόμα πιο πολύπλοκα. Υπάρχουν 320 pixels οριζόντια με 16 χρώματα. Εδώ έχουμε πια να κάνουμε με ομάδες των τεσσάρων words, καθεμιά από τις οποίες ορίζει τα 16 χρώματα των 16 pixels. Για όλα αυτά, βέβαια, θα χρειαστείς κάποιο καλό τεχνικό βιβλίο.

...Έχω έναν Atari 520 STFM και τώρα τελευταία ασχολούμαι με την κατασκευή μιας ρουτίνας για sprites σε κώδικα μηχανής. Θα μπορούσες να με συμβουλέψεις έναν τρόπο για να κινώ τα sprites σε σχέση με το φόντο (background) της οθόνης;

Γ. Μακρής

Η πιο συνηθισμένη μέθοδος είναι να κάνεις save το background και μετά να τοποθετείς το sprite επάνω από αυτό. Σώζεις το φόντο σε κάποια διεύθυνση στη μνήμη και κατόπιν κινείς το sprite επάνω από αυτό. Στην περίπτωση αυτή κερδίζεις από άποψη ταχύτητας, σώζοντας το τμήμα εκείνο της οθόνης επάνω στο οποίο θα σχεδιάσεις το sprite. Οι ίδιες οι ρουτίνες του ST, που βρίσκονται ενσωματωμένες στην ROM για την κίνηση των sprites, χρησιμοποιούν αυτήν ακριβώς την τεχνική. Ο χώρος στον οποίο θα τοποθετηθεί το sprite σώζεται στη μνήμη και κατόπιν το sprite σχεδιάζεται. Αμέσως μετά επανέρχεται στη θέση αυτή το background, σώζεται το επόμενο τμήμα της οθόνης και το sprite εμφανίζεται εκεί... κ.λπ. κ.λπ. Θα πρέπει να τονίσουμε εδώ ότι η τεχνική αυτή χρησιμοποιείται μόνο στην περίπτωση που χρησιμοποιείς στατικές οθόνες. Εάν θέλεις να χρησιμοποιήσεις τεχνικές scrolling, τότε θα χρειαστεί να καταφύγεις σε μια άλλη μέθοδο, η οποία με μια πρώτη ματιά φαίνεται πιο κουτή : τη σχεδίαση κάθε φορά της εικόνας και των sprites. Αν και θεωρητικά πιο αργή από την προηγούμενη, η τεχνική αυτή θα σε βοηθήσει πολύ περισσότερο σε αυτήν την περίπτωση.

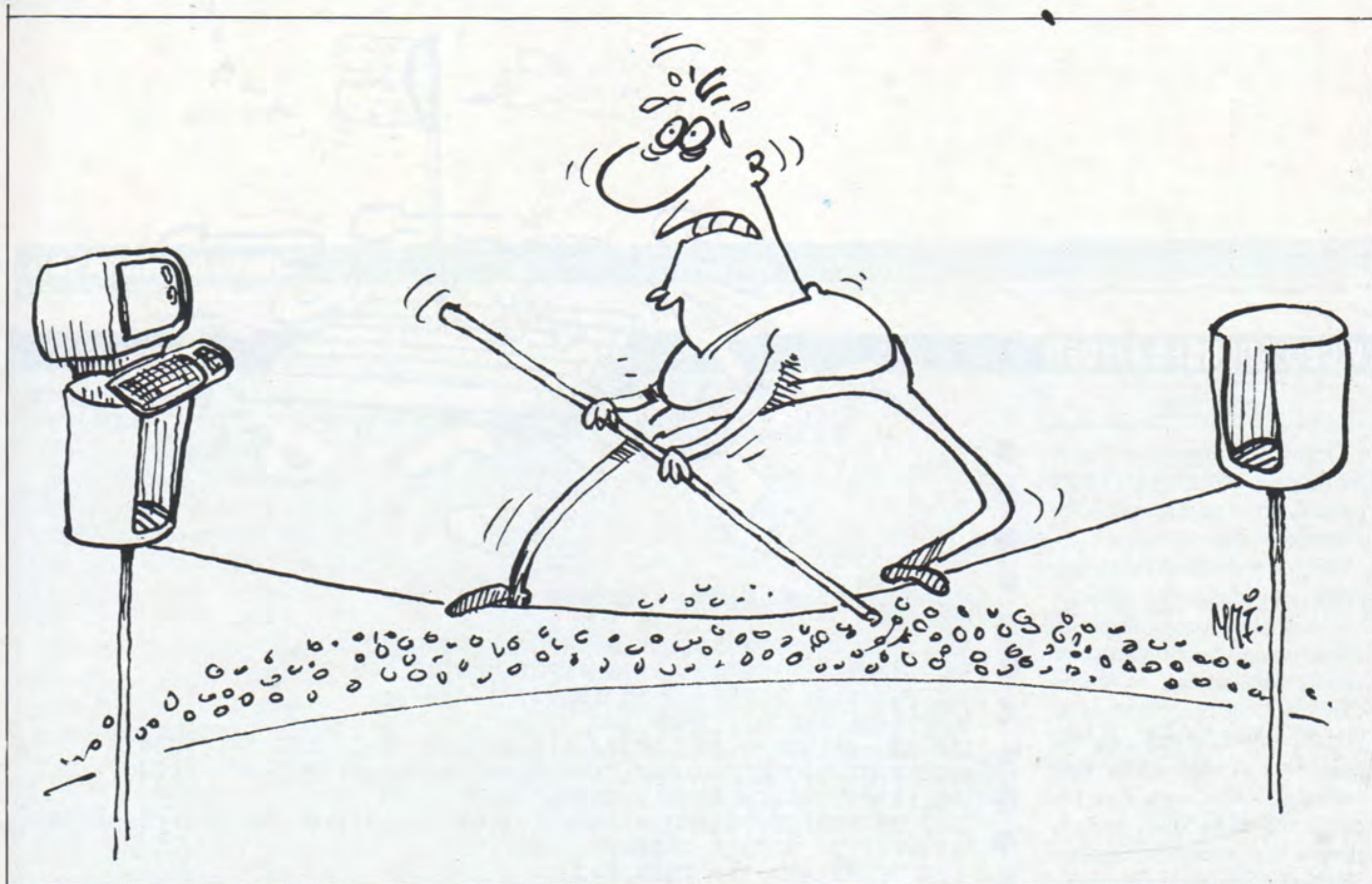
....Είμαι κάτοχος μιας Amiga, αλλά νομίζω ότι το θέμα ενδιαφέρει όλους τους users. Προσπαθώ εδώ και λίγο καιρό να δημιουργήσω μια δική μου database. Όπως είναι γνωστό, η διαδικασία που καταναλώνει τον περισσότερο χρόνο σε μια database είναι αυτή της ταξινόμησης των δεδομένων. Έχω υπόψιν μου αρκετές μεθόδους ταξινόμησης, αλλά θα ήθελα να μου πεις ποια από αυτές είναι πιο αποτελεσματική και ποιά θα με βοηθήσει περισσότερο.

Ν. Λεμπέσης

Πράγματι υπάρχουν αρκετοί αλγόριθμοι ταξινόμησης δεδομένων, τους οποίους μπορείς να χρησιμοποιήσεις, μια και μετατρέπονται πολύ εύκολα σε όλες σχεδόν τις γλώσσες προγραμματισμού. Από αυτούς, τρεις είναι οι πιο διαδεδομένοι: ο αλγόριθμος bubble sort , ή αλλιώς αλγόριθμος φυσαλλίδας, ο αλγόριθμος Shell-Metzner και ο αλγόριθμος πάρε ή αντάλλαξε , στα αγγλικά pick or exchange Κανένας από αυτούς δεν έχει επικρατήσει έναντι των άλλων δύο, γιατί ο καθένας είναι καλός σε διαφορετική δουλειά. Εάν έχεις μεγάλα αρχεία δεδομένων, θα χρειαστεί να χρησιμοποιήσεις το δεύτερο. Ο bubble sort είναι πολύ αποτελεσματικός, σε περιπτώσεις όπου τα αντικείμενα είναι ήδη κάπως τακτοποιημένα. Εάν, τέλος, θέλεις να διαλέξεις τα 10 πρώτα αντικείμενα π.χ. από το αρχείο σου και να αγνοήσεις όλα τα άλλα, δεν έχεις παρά να χρησιμοποιήσεις την τρίτη ρουτίνα. Όπως βλέπεις, υπάρχει η πιθανότητα να χρειαστεί να χρησιμοποιήσεις και τις τρεις μεθόδους.

...Θα ήθελα να μου εξηγήσεις τι διαφορά υπάρχει ανάμεσα στον επεξεργαστή 6502 και στον 6510. Μερι-

ΒΗΜΑΤΑ



κοί λένε ότι ο δεύτερος δεν είναι ακριβώς 8μπιτος. Τι εννούν; Μπορώ να αντικαταστήσω τον 6502 με τον 6510 σε υπολογιστές που τον χρησιμοποιούν, όπως για παράδειγμα στον παλιό BBC;

Α. Ρωμανός

Οι 6502 και 6510 είναι σχεδόν ίδιοι και έχουν σχεδόν ίδιο σετ εντολών. Η διαφορά τους είναι ότι ο 6510 περιλαμβάνει ένα ακόμα I/O port, το οποίο προορίζεται για τη διαχείριση περισσότερης μνήμης από εκείνη που μπορεί να δει ταυτόχρονα ένας καθαρόαιμος 8μπιτος επεξεργαστής, όπως είναι ο 6502. Με τη βοήθειά του, ο 6510 είναι ικανός να εναλλάσσει στην ίδια διεύθυνση δύο διαφορετικά κομμάτια μνήμης. Έτσι, για παράδειγμα, ο Commodore 64 μπορεί να ελέγξει περισσότερα από 65536 bytes μνήμης ταυτόχρονα, αν προσθέσει κανείς τη RAM και την ROM. Όσο για την αντικατάσταση του 6502 με τον 6510, δεν νομίζω ότι θα τα καταφέρεις, δυστυχώς. Τα pins των δύο chips διαφέρουν, οπότε δεν μπορούν να αντικατασταθούν.

►..........................

...Είμαι κάτοχος μιας Amiga και τη χρησιμοποιώ περισσότερο για προγραμματισμό σε Amiga Basic. Μέχρι αυτή τη στιγμή δεν έχω βρει ακόμα τρόπο να μετατρέψω σε autorun ένα πρόγραμμα που έχω φτιάξει μέσα από την Basic. Μήπως θα μπορούσες να με βοηθήσεις εσύ πάνω στο θέμα;

Γ. Κανέλλος

Η διαδικασία autorun ξεκινά αμέσως μόλις ο υπολογιστής τεθεί σε λειτουργία. Για να γίνει όμως αυτό, θα πρέπει να καταλάβεις πώς γίνεται το auto run. Μόλις ανάψει ο υπολογιστής, η Amiga ψάχνει για ένα αρχείο στη δισκέτα, το οποίο ονομάζεται start-up sequence. Το αρχείο αυτό περιέχει μια σειρά από εντολές, οι οποίες εκτελούνται αυτόματα. Έτσι, εσύ δεν έχεις παρά να προσθέσεις στο αρχείο αυτό μια ακόμα γραμμή

amigabasic XXXX

όπου XXXX είναι το όνομα του αρχείου που θέλεις να τρέξει αυτόματα. Η γραμμή αυτή θα διατάξει την Amiga να φορτώσει την Basic και κατόπιν το πρόγραμμα και να το τρέξει. Για να γίνουν όμως όλα αυτά, θα πρέπει απαραίτητα το πρόγραμμα να είναι σωσμένο σε κανονική μορφή, δηλαδή όχι με την προέκταση ,Α.

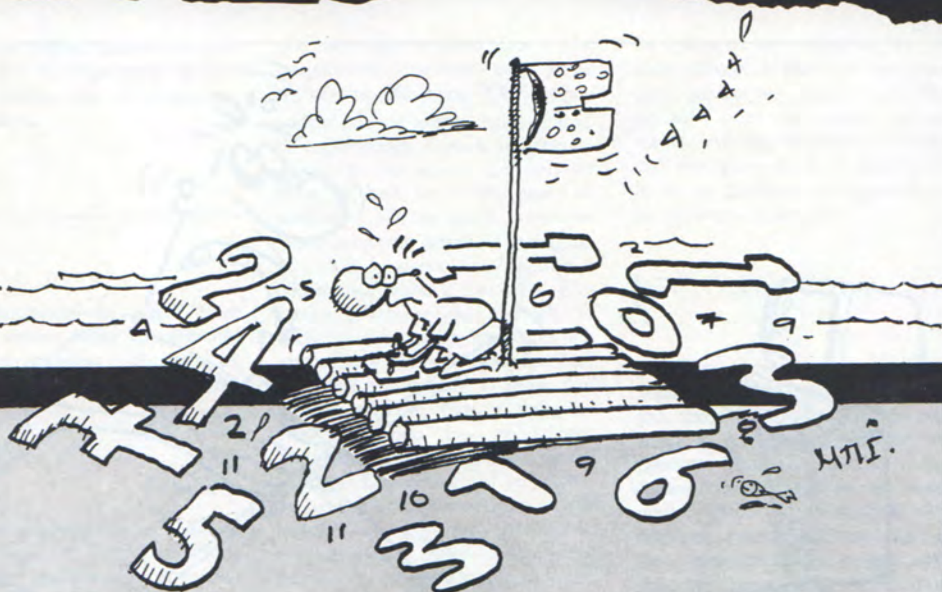
►..........................

....Είμαι κάτοχος ενός Commodore 64 εδώ και δύο χρόνια. Τελευταία όμως, ο υπολογιστής μου παρουσιάζει προβλήματα. Ένα ολόκληρο τμήμα του πληκτρολογίου (όχι όλο, όμως) νεκρώνεται και, παρ' όλες μου τις προσπάθειες, δεν μπορώ να το επαναφέρω στην κανονική του κατάσταση. Μπορώ να επισκευάσω τη βλάβη μόνος μου ή πρέπει να στείλω τον υπολογιστή μου για service;

Μ. Ανδρεόπουλος

Μάλλον μπορώ να μαντέψω την αιτία του προβλήματος. Προφανώς το καλώδιο που συνδέει το πληκτρολόγιο με την κεντρική πλακέτα του υπολογιστή δεν κάνει καλή επαφή. Αν τον ανοίξεις, θα παρατηρήσεις μια δέσμη από καλώδια που ξεκινούν από το πληκτρολόγιο και καταλήγουν σε ένα βύσμα στη motherboard. Άρα δύο τινά συμβαίνουν: Ή το βύσμα δεν πατάει καλά, οπότε το μόνο που έχεις να κάνεις είναι να το πιέσεις λίγο στη βάση του, ή κάποιο - ή κάποια - από τα καλώδια της δέσμης είναι κομμένα. Στην περίπτωση αυτή, δεν μπορείς να κάνεις πολλά πράγματα και το μόνο που μπορείς να κάνεις είναι να στείλεις τον υπολογιστή σου στο service. ■

PEEK & POKE



VIDEO ADDRESS FINDER

COMMODORE

Ως γνωστόν, τα περιεχόμενα των διευθύνσεων **53265, 53270, 53272, 56576** καθορίζουν το αν στην οθόνη θα βλέπουμε κείμενο ή γραφικά και, επίσης, σε ποιό σημείο της μνήμης βρίσκονται τα data που απεικονίζονται στην οθόνη. Ας πούμε ότι επεμβαίνουμε σε κάποιο πρόγραμμα κι ανακαλύπτουμε ότι τοποθετούνται κάποιες τιμές στις παραπάνω διευθύνσεις. Για να βρούμε πού βρίσκονται οι πληροφορίες εικόνας και χρώματος, ώστε να τις σώσουμε σε κασέτα/δίσκο, χρησιμοποιούμε το συνοδεύον πρόγραμμα. Δίνουμε τις τιμές που αντιστοιχούν στις παραπάνω διευθύνσεις και το πρόγραμμα υπολογίζει τις θέσεις μνήμης που χρειαζόμαστε.

```
10 REM * FIND VIDEO ADRESSES *
20 REM
30 INPUT "ENTER 53265";A:INPUT "ENTER 53270";B
40 INPUT "ENTER 53272";C:INPUT "ENTER 56576";D
50 PRINT:PRINT:E =(3-(D AND 3))*16384
60 IF (A AND 32) THEN 100
70 SB =E+INT((C AND 240)/16)*1024:CB =E+(C AND 14)*1024
80 PRINT "SCREEN BASE :";SB:PRINT "CHARACTER BASE :";CB
90 PRINT "COLOR BASE : 55296":END
100 BM =E+INT((C AND 8)/8)*8192:CB =E+INT((C AND 240)/16)*1024
110 PRINT "BITMAP ADRESS :";BM
120 IF (B AND 16) THEN 140
130 PRINT "COLOR BASE :";CB:END
140 PRINT "COLOR1 BASE :";CB:PRINT "COLOR2 BASE : 55296":END
```

FILENAME TEST

AMSTRAD CPC

Η ρουτίνα αυτού του μήνα ενδιαφέρει αυτούς που ασχολούνται με αρχεία. Πολλές φορές θα έχει τύχει να ζητά το πρόγραμμά σας ένα όνομα αρχείου. Ο Amstrad δεν ελέγχει αν το filename είναι σωστό ή όχι. Έτσι, για να αποφύγετε προβλήματα του τύπου Bad command, μπορείτε να ενσωματώσετε τη ρουτίνα αυτή στο πρόγραμμά σας. Μπορείτε να την καλέσετε με ένα απλό **GOSOB 10**, αρκεί η μεταβλητή fl$ να έχει το filename που πρόκειται να ελεγχθεί. Το αποτέλεσμα επιστρέφεται στη μεταβλητή flag (-1: λάθος, 0: σωστή).

```
10 fl$=UPPER$(fl$):l=LEN(fl$):p1=INSTR(fl$,"."):IF p1>0 THEN p2$=LEFT$(fl$,p1-1)
:p3$=MID$(fl$,p1+1,l) ELSE p2$=fl$:p3$="":flag=0
20 p2=LEN(p2$):p3=LEN(p3$)
30 IF l>12 THEN PRINT"*ERROR* in Filename's Length (Too Long)":RETURN
40 IF p2>8 THEN PRINT"*ERROR* in Main Filename's Part (Too Long)":RETURN
50 IF p2=0 THEN PRINT"*ERROR* in Main Filename's Part (Zero Length)":RETURN
60 IF p3>3 THEN PRINT"*ERROR* in Filename's Type (Too Long)":RETURN
70 valid$="ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ0123456789!#$&'+-@^'{} "+CHR$(34)
80 fl$=p2$+SPACE$(8-p2)+"."+p3$+SPACE$(3-p3):GOSUB 100:IF NOT flag THEN PRINT"*E
RROR* Invalid Characters in Filename":RETURN
90 GOSUB 130:IF flag THEN RETURN ELSE PRINT"*ERROR* Incorrect use of SPACES":RET
URN
100 FOR k=1 TO 8:IF INSTR(1,valid$,MID$(fl$,k,1))=0 THEN RETURN ELSE NEXT
110 FOR k=10 TO 12:IF INSTR(1,valid$,MID$(fl$,k,1))=0 THEN RETURN ELSE NEXT
120 flag=-1:RETURN
130 FOR k=1 TO 12:IF MID$(fl$,k,1)=" " THEN 140 ELSE NEXT:RETURN
140 IF k<8 THEN FOR l=k TO 8:IF MID$(fl$,l,1)=" " THEN RETURN ELSE NEXT
150 FOR l=k TO 12:IF MID$(fl$,l,1)=" " THEN RETURN ELSE NEXT:flag=0:RETURN
```

Κάθε μήνα από αυτή τη στήλη σας δίνονται μερικές χρήσιμες ιδέες και ρουτίνες για τους πιο δημοφιλείς home micros. Μέσα από αυτές πιστεύουμε ότι θα βρείτε τρόπους να βελτιώσετε τις προγραμματιστικές τεχνικές σας. Αυτό το μήνα οι ρουτίνες αφορούν τους υπολογιστές ***COMMODORE, AMSTRAD, SPECTRUM*** *και* ***ATARI ST***

ΠΑΡΑΛΛΗΛΟΓΡΑΜΜΑ

ZX SPECTRUM

Η ρουτίνα που σας παρουσιάζουμε αυτό το μήνα σχεδιάζει ορθογώνια παραλληλόγραμμα στην οθόνη, με μεγάλη ταχύτητα.

Για να τη χρησιμοποιήσετε, πληκτρολογήστε το listing και τρέξτε το. Προσοχή στο ότι η ρουτίνα δεν είναι relocatable, δηλαδή πρέπει να τοποθετηθεί οπωσδήποτε στη θέση 63100.

Κατόπιν, ορίστε μια συνάρτηση με **"1 DEF FN R(A, B, C, D) = USR 63100"** και, για να τη χρησιμοποιήσετε, δώστε "RANDOMISE **FN R (X1, Y1, X2, Y2)**, όπου **(X1, Y1)** οι συντεταγμένες του πάνω αριστερά σημείου και **(X2, Y2)** οι συντεταγμένες του κάτω δεξιά σημείου. Για τα **X1, Y1, X2, Y2** ισχύουν: **0≤X1<X2**, και **0≤Y2<Y1≤191**.

```
   1 REM   ** PEEK & POKE **
   2 REM   **  RECTANGLES **
  10 CLEAR 63099
  20 LET T=0: FOR F=63100 TO 631
97: READ A
  30 POKE F,A: LET T=T+A: NEXT F
  40 READ TOT: IF TOT<>T THEN PR
INT "ERROR IN DATA": BEEP 2,0: S
TOP
 100 DATA 42,11,92,17,4,0,25,78,
30,8,25,70,25,126,25,86,95,165,2
16,200,120,254,192,208,186,216,2
00,197,205,172,246,193,197,86,20
5,172,246,193,197,205,182,246,19
3,75,205,182,246,201,205,194,246
,12,200,123,185,216,24,246,205,1
94,246,120,214,1,71,216,186,216,
24,244,197,68,191,144,205,173,34
,1,214,246,129,79,136,145,71,10,
182,119,193,201,128,64,32,16,8,4
,2,1,13335
```

PRIMES

ATARI ST

Αυτή η ρουτίνα μετατρέπει τον ST σε «μαθηματικό εργαλείο», εφόσον ψάχνει και βρίσκει όλους τους πρώτους αριθμούς, από το ένα έως τον αριθμό που θα του ορίσετε, αλλάζοντας τη μεταβλητή size. Για να μπορέσετε να παρακολουθήσετε τη λογική του προγράμματος, αναφέρουμε ότι πρώτοι αριθμοί είναι όλοι αυτοί που διαιρούνται μόνο με τον εαυτό τους και τη μονάδα.

```
100   '***************     PRIMES     ***************
      του Α.ΜΟΥΡΕΛΑΤΟΥ
110   size=50:DIM flags(size+1):num=2
120   FOR x=num TO size
130   flags(x)=1 'set all flags
140   NEXT
150   WHILE (num<size/2)
160   FOR x=2*num TO size STEP num
170   flags(x)=0 'eliminate all multiples
180   NEXT x
190   num=num+1
200   WEND
210   FOR x=2 TO size
220   IF flags(x) THEN PRINT USING "##";
230   NEXT x
      x 'print the primes
```

PEEK & POKE

MEMORY BLOCK EXCHANGE

ZX SPECTRUM

Η ρουτίνα που σας παρουσιάζουμε αυτό το μήνα ανταλλάσσει δύο blocks μνήμης. Υπερτερεί ως προς τη μετακίνηση block, ως προς το ότι δεν χρειάζεται ενδιάμεσο block μνήμης για την ανταλλαγή (όπως θα χρειαζόσαστε ενδιάμεση μεταβλητή για την ανταλλαγή τιμών δύο άλλων: π.χ. LET c=a:LET a=b: LET b=c).

Πληκτρολογήστε το listing, αντικαθιστώντας τη μεταβλητή xxxxx με την αρχική διεύθυνση που πρέπει να τοποθετηθεί η ρουτίνα, δώστε το σχετικό CLEAR και τρέξτε το. Για να χρησιμοποιήσετε τη ρουτίνα, ορίστε μια συνάρτηση e, με DEF FN e(s,l,d) = USR < αρχική διεύθυνση >.

Για να ανταλλάξετε δύο block, δίνετε: RANDOMIZE FN e(s,l,d) όπου s η αρχική διεύθυνση του 1ου block, l το μήκος του και d η αρχική διεύθυνση του άλλου block.

```
   1 REM  ** PEEK & POKE **
   2 REM MEMORY BLOCK EXCHANGE
  10 LET T=0
  20 FOR F=XXXXX TO XXXXX+66: RE
AD A: POKE F,A: LET T=T+A: NEXT
F
  30 READ TOT: IF TOT<>T THEN PR
INT "ERROR IN DATA": BEEP 2,0
 100 DATA 42,11,92,17,4,0,25,78,
35,70,30,7,25,197,78,35,70,25,94
,35,86,225,229,237,82,225,56,6,2
13,221,225,17,1,0,24,12,9,43,235
,9,43,235,213,221,225,17,255,255
,120,177,200,126,8,221,126,0,119
,8,221,119,0,25,221,25,11,24,237
,6579
```

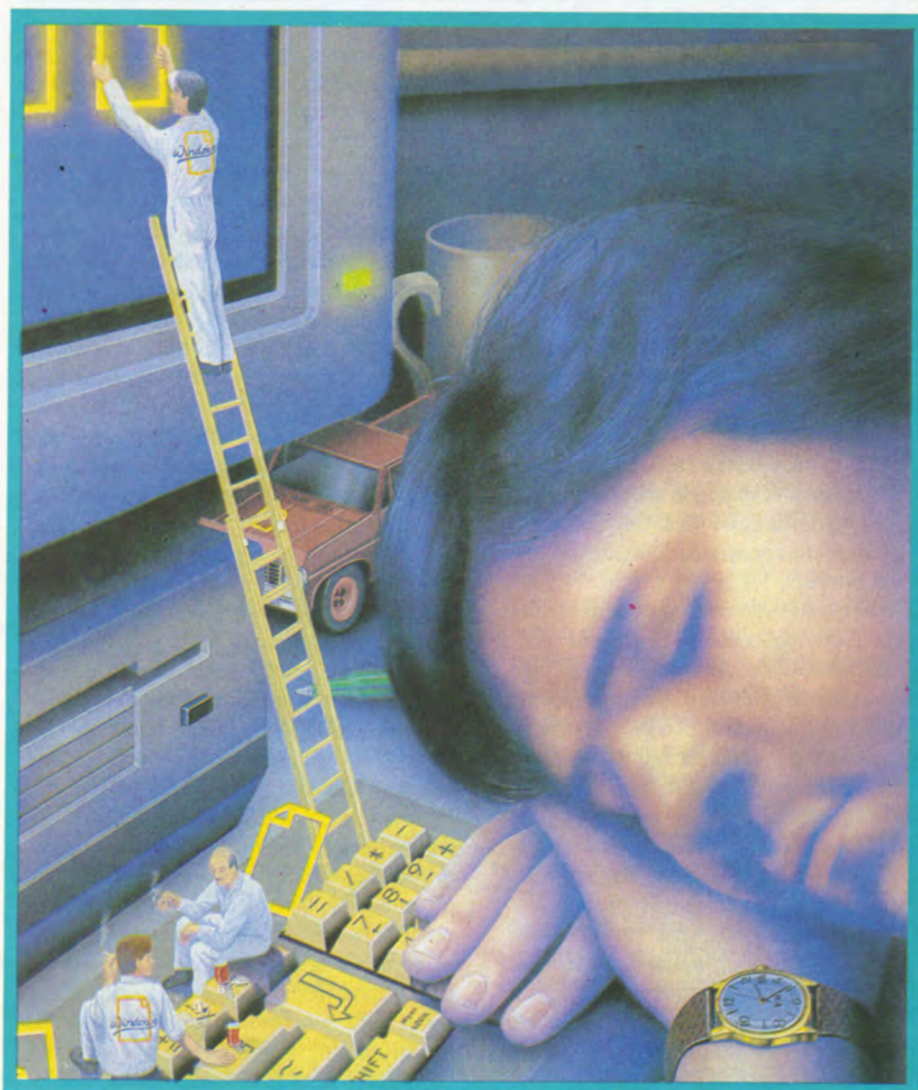


Γίνετε Προγραμματιστής

ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΜΕ ΓΑΛΑΝΟΛΕΥΚΟ BORDER

του Γ. Κυπαρίσση

Γιατί δηλαδή, τι παραπάνω έχουν οι προγραμματιστές της US Gold, της Electronic Arts, της Ocean; Δεν είναι καιρός να επιμείνουμε «ελληνικά» και στο games software; Στις σοβαρές εφαρμογές μπορεί να έχουμε να επιδείξουμε μεγάλες επιτυχίες, αλλά στα παιχνίδια οι προσπάθειές μας κυμαίνονται από ασθενείς έως μέτριες. Αγαπητοί φίλοι, για όλα υπάρχει μια αρχή: όσοι από εσάς θέλουν να δουν το όνομά τους δίπλα στους δημιουργούς του Pac-man ή του Arcanoid, ας περάσουν στη δράση. Εμείς θα σας πούμε το πώς.



Έχουν περάσει τρία περίπου χρόνια, από τότε που οι μεγαλύτερες εταιρίες software στην Ευρώπη οργάνωσαν ένα διαγωνισμό, με σκοπό τη βράβευση του καλύτερου προγράμματος. Νικητής ήταν ένας νεαρός προγραμματιστής, που άκουγε στο όνομα Jonathan Eggel-





ton, και το πρόγραμμα ήταν ένα παιχνίδι: το Kat Trap. Καλή βέβαια η δόξα, αλλά και το χρήμα ουδείς το εμίσησε: έτσι, το χρηματικό βραβείο ήταν εξίσου γενναίο και μεταφραζόταν σε πολλά εκατομμύρια. Τι επάγγελμα λέτε να διάλεξε για να σταδιοδρομήσει ο Eggelton; ... Ο καιρός περνά πολύ γρήγορα. Μετά από ένα περίπου χρόνο, δύο φίλοι στρώνονται στη δουλειά και παρουσιάζουν στο μεγάλο προγραμματιστικό οίκο Melbourne House ένα πραγματικό αξιόλογο game, ένα shoot'em up με τις «προδιαγραφές» των coin-ops. Τα θαυμάσια μεταλλικά χρώματα, τα πολύ καλά γραφικά και τα άψογα εφέ, τόσο στον ήχο όσο και στη γενική παρουσίαση, δεν πέρασαν απαρατήρητα, στους υπεύθυνους της εταιρίας και στο κοινό. Το Xenon ήταν το πρώτο shoot'em up που πρόβαλε τη δύναμη των 16μπιτων home υπολογιστών και των προγραμματιστών τους: των Bitmap Brothers.

Τέτοια παραδείγματα υπάρχουν άφθονα: Η προγραμματιστική ομάδα FTL ακόμα δεν μπορεί να πιστέψει τη σαρωτική επιτυχία του Dungeon Master, του παιχνιδιού της χρονιάς για το προηγούμενο έτος. Το Wizball πέρασε στην ιστορία για την πρωτοτυπία του, ενώ ακόμη και σήμερα το όνομα Elite προκαλεί δέος όταν αναφέρεται. Για να μην πάμε ακόμα πιο πίσω, στους θρύλους: Pac-Man, Space invaders, Bomb jack... Όπως ήδη θα ξέρετε, οι επιτυχίες αυτές έχουν δημιουργηθεί από νεαρούς προγραμματιστές, από παθιασμένους hackers και (γιατί όχι) από επαγγελματίες... gamers, οι οποίοι αποφάσισαν να δουλέψουν πάνω στις δικές τους ιδέες, αντί να παίζουν με τις ιδέες των άλλων. Με σας, όμως, τι γίνεται; Δεν έχετε ακόμα σκεφτεί το arcade που θα σας κάνει σίγουρα διάσημους; Έχετε ακόμα αμφιβολίες; Δεν έχετε παρά να τις λύσετε, διαβάζοντας το άρθρο που ακολουθεί.

«Η ΙΣΧΥΣ ΕΝ ΤΗ ΕΝΩΣΕΙ»

Αρκετά χρόνια έχουν περάσει, από τότε που τα πρώτα παιχνίδια και - μαζί τους - οι πρώτοι «οίκοι προγραμματισμού» (ή, αλλιώς, software houses) εμφανίστηκαν δειλά στην παγκόσμια αγορά υπολογιστών. Το γνωστό «κάθε αρχή και δύσκολη» ίσχυσε κι εδώ: τις περισσότερες φορές, τα "software houses" δεν ήταν τίποτε άλλο από κάποιο σκοτεινό δωμάτιο, αλλά αυτό δεν τους εμπόδιζε να αποκτούν τεράστια εμπορική επιτυχία και να κερδίζουν διασκεδάζοντας. Με τον καιρό, βέβαια, τα πράγματα άλλαξαν. Οι υπολογιστές έγιναν ισχυρότεροι και φθηνότεροι, οι χρήστες αυξήθηκαν με γοργό ρυθμό και έγιναν συγχρόνως απαιτητικότεροι. Τα software houses αποφάσισαν ότι ήρθε η ώρα για σοβαρή δουλειά. Οι «δύο φίλοι» εξελίχθηκαν σε μεγάλες εταιρίες που απασχολούν ένα σοβαρό αριθμό από προγραμματιστές, ενώ κοντά σε αυτές εμφανίζονται συνεχώς καινούργιες. Στην Ευρώπη και στην Αμερική, αλλά πολύ περισσότερο στην Ιαπωνία (η οποία ειδικεύεται στα παιχνίδια coin-ops), groups προγραμματιστών δουλεύουν με το σύστημα της «κατανομής εργασίας»: κάθε άτομο δουλεύει σε ένα συγκεκριμένο τομέα του παιχνιδιού. Το σύστημα αυτό ακολουθείται πια από όλα σχεδόν τα software houses. Ένα παιχνίδι απασχολεί πια, εκτός από τους παραδοσιακούς «ρουτινιάρηδες», και ένα πλήθος από γραφίστες και μουσικούς. Όπως καταλαβαίνετε λοιπόν, δεν θα πρέπει να διατηρείτε ελπίδες ότι θα καταφέρετε να γράψετε το παιχνίδι της δεκαετίας τελείως μόνος σας, τουλάχιστον αν θέλετε να πιστεύετε ότι το αριστούργημα θα πετύχει κάποτε αναγνώριση και στο εξωτερικό. Μια συνεργασία δεν θα έβλαπτε, με άτομα που δεν έχουν απαραίτητα σχέση με υπολογιστές, αλλά είναι πολύ καλοί γραφίστες ή μουσικοί, που ασχολούνται με ηλεκτρονικά όργανα. Δεν θα πρέπει να ξεχνάμε ότι τα σημερινά graphics σχηματίζονται - στο μεγαλύτερο ποσοστό - πάνω στο χαρτί, σαν σχέδια, για να ψηφιοποιηθούν κατόπιν και να μετατραπούν σε background graphics και σε sprites. Όσο για τη μουσική, κι αυτή δεν διαφέρει πολύ: ποτέ (ή σχεδόν ποτέ) δεν χρησιμοποιείται το sound chip, αλλά η μουσική παράγεται από κάποιο synthesizer και ψηφιοποιείται μέσω κάποιου ειδικού interface και των κατάλληλων ρουτινών. Συμπέρασμα: Απευθυνθείτε σε κάποιον «δικό» σας, που ασχολείται περισσότερο με κάποιον συγκεκριμένο τομέα εργασίας, και ζητήστε του ανοιχτά: «Βάζω τον κώδικα, βάζεις τα graphics (μουσική/σενάριο);». Συγχαρητήρια, μόλις δημιουργήσατε το δικό σας software group.

ΟΙΚΟΙ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΥ

Μπράβο, μπράβο, μόλις βρήκατε το σενάριο του θαυμάσιου arcade, που θα κάνει όλους τους gamers να κοιτούν την οθόνη τους σεληνιασμένοι. Είστε έτοιμοι να σαρώσετε τις πωλήσεις σε Ευρώπη και Αμερική (κυρίως στην Αμερική, η οποία διαθέτει τη μεγαλύτερη αγορά), αλλά... υπάρχει πάντα ένα αλλά: πώς θα προωθήσετε το προϊόν σας; Είστε αναγκασμένοι πια να απευθυνθείτε σε ένα software house.

Οι περισσότεροι από τους ερασιτέχνες προγραμματιστές το φοβούνται αυτό το στάδιο. Πόσο σίγουρος μπορεί να είναι κανείς ότι η εργασία δεν θα αντιγράψει την πολύτιμη έμπνευση και δεν θα τη διαθέσει για λογαριασμό της; Καλύτερα θα είναι να στείλετε μόνο κάποιο «ακαθόριστο» demo ... ή μήπως όχι;

Μάλλον όχι. Κανένας προγραμματιστής δεν έχασε ποτέ την έμπνευσή του από κάποιο software house. Ο λόγος είναι πολύ απλός: οι εταιρίες δεν ενδιαφέρονται τόσο για τα ίδια τα παιχνίδια, αλλά για τους ανθρώπους που κρύβονται πίσω από αυτά.

Μια εταιρία θα σας προσφέρει, ίσως, τα βασικότερα: Τεχνική υποστήριξη, διαφήμιση και πιθανή συνεργασία με το εξωτερικό. Μπορείτε να εργαστείτε με δύο τρόπους: είτε σαν μισθωτός (υπάλληλος, δηλαδή, με κανονικό ωράριο) είτε σαν free-lancer. Το δεύτερο σημαίνει «ελεύθερος επαγγελματίας». Δουλεύετε στο σπίτι, χωρίς κανονικό ωράριο και χωρίς σταθερό μισθό, αναλαμβάνετε να τελειώσετε το παιχνίδι μέχρι μια συγκεκριμένη ημερομηνία και πληρώνεστε από τα δικαιώματα που είναι ένα ποσοστό επί των πωλήσεων. Από τα δύο είδη, το

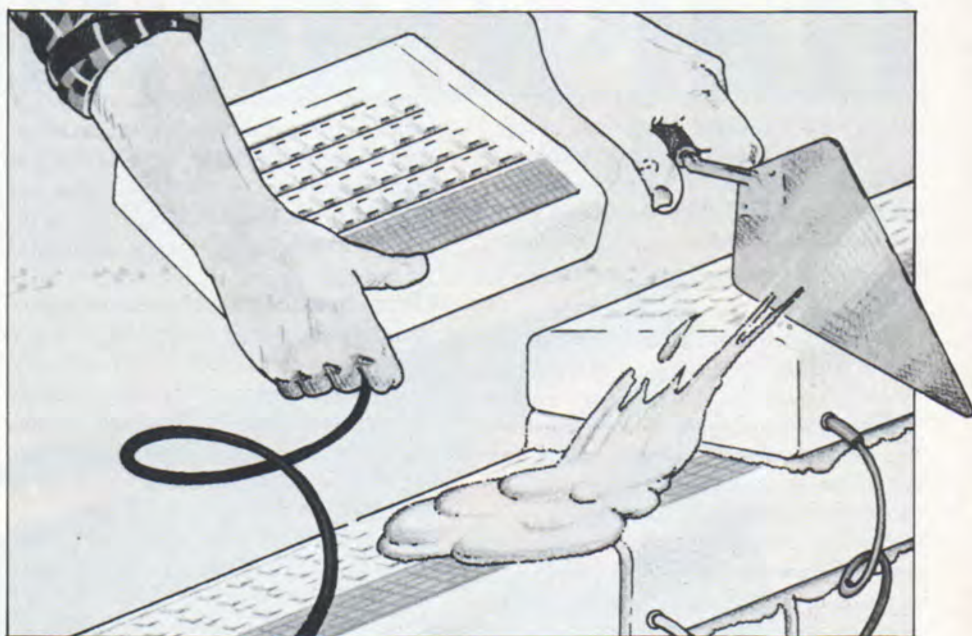


μοναδικό που επικρατεί στη χώρα μας είναι εκείνο του freelance προγραμματιστή. Όσο για τα ποσοστά που μπορείτε να απαιτήσετε, αυτά ποικίλλουν ανάλογα με το διαθέσιμο χρόνο που έχετε και την έκδοση του παιχνιδιού για ένα συγκεκριμένο υπολογιστή. Είναι φανερό ότι η έκδοση για Commodore 64 θα έχει λιγότερα ποσοστά από εκείνη για ST, γιατί και οι πωλήσεις θα είναι περισσότερες στην πρώτη περίπτωση και το πρόγραμμα χρειάζεται λιγότερη δουλειά απ' ό,τι στον πολύ δυσκολότερο Atari. Στο εξωτερικό πάντως, τα ποσοστά κυμαίνονται μέχρι και 30% κι αν έχετε την τύχη να δείτε το πρόγραμμά σας να προωθείτε στη «χρυσή» αγορά των Ηνωμένων Πολιτειών, τότε το ποσοστό αυτό φτάνει για να γίνετε εκατομμυριούχοι. Σε αρκετές περιπτώσεις, μπορεί η μελλοντική σας συνεργασία να μην ανήκει ούτε στη μία ούτε στην άλλη κατηγορία. Για παράδειγμα, πολλά software houses πληρώνουν προγραμματιστές για να δουλέψουν πάνω σε συγκεκριμένες ρουτίνες, για τη δημιουργία καινούργιων ή για τη βελτίωση αυτών που ήδη υπάρχουν. Οι ρουτίνες αυτές χρησιμοποιούνται σε όλα σχεδόν τα παιχνίδια της εταιρίας. Χαρακτηριστικό παράδειγμα είναι η προγραμματιστική ομάδα της Rainbird, που δημιούργησε τα Starglider, στην οποία ένα μεγάλο τμήμα των προγραμματιστών της δούλεψε ειδικά πάνω στις ρουτίνες 3D animation, με εντυπωσιακά αποτελέσματα.

Από όλα αυτά πάντως, το γενικό συμπέρασμα είναι ένα: θα πετύχετε πολύ περισσότερα δουλεύοντας σε μια εταιρία, απ' ό,τι δουλεύοντας μόνος σας. Μην ξεχνάτε τις δυνατότητες που αποκτάτε: διαφήμιση και προώθηση, πρόσβαση σε πολύ εξελιγμένο hardware, άρα: περισσότερες πιθανότητες για πολλά κέρδη.

ΧΡΗΜΑ, ΔΟΞΑ ΑΛΛΑ ΚΑΙ ΘΥΣΙΕΣ

Τα χρήματα που θα αποκτήσετε σαν προγραμματιστής μπορεί να είναι πολλά, αλλά πιθανόν να έχετε κι εσείς κάποια απώλεια: τα νεύρα σας. Πρόκειται για την περίφημη «νόσο των προγραμματιστών»: μετά από πολλούς μήνες δουλειάς πάνω στο πρόγραμμα (8 μήνες δεν είναι τίποτα για ένα παιχνίδι σαν αυτά που παίζουμε), ο ενθουσιασμός έχει περάσει. Οι εταιρίες πιέζουν όλο και περισσότερο τα χρονικά περιθώρια και δεν είναι λίγες οι φορές που οι προγραμματιστές παρατούν και ρουτίνες και γραφικά και βρίσκονται την άλλη μέρα σε ένα ερημονήσι. Θα πρέπει, όπως καταλαβαίνετε, να έχετε γερές δόσεις υπομονής κρατημένες στον ... buffer σας, για τις δύσκολες εκείνες ημέρες που θα έχετε βαρεθεί το πρόγραμμά σας κι αυτό θα έχει βαρεθεί εσας. Καλά θα κάνετε να



θυμάστε κι έναν κάπως παράξενο κανόνα: μη φτιάχνετε ποτέ ένα τέλειο πρόγραμμα! Όσο παράξενο κι αν σας φαίνεται αυτό, θα σας γλυτώσει από περιπτώσεις απελπισίας. Πόσοι και πόσοι σχολαστικοί προγραμματιστές προσπαθούν να φτάσουν την τελειότητα, βελτιώνοντας και ξαναβελτιώνοντας τις ρουτίνες, για να διαπιστώσουν - έντρομοι - ότι, λίγες ώρες πριν λήξει η προθεσμία, βρίσκονται ακόμη στην ... εισαγωγική οθόνη; Πολλοί. Σε αυτό άλλωστε θα σας βοηθήσει και ο εκδότης, του οποίου τις συμβουλές καλά θα κάνετε να τις ακούτε, μια και η πείρα του πάνω στις απαιτήσεις της αγοράς και στα γούστα του κοινού είναι συχνά αλάνθαστη. Δεν θα ήταν άσχημα λοιπόν, αν τον αφήνατε να παρακολουθεί από κοντά τη δουλειά σας.

ΕΛΛΗΝΙΚΑ SOFTWARE HOUSES (;;!)

Τα ελληνικά software houses και οι χελώνες Καρέτα- Καρέτα έχουν κάτι κοινό: και τα δύο σπανίζουν. Ορισμένες προσπάθειες έχουν γίνει, αλλά μόνο για μεμονωμένα προγράμματα, ενώ μόνο μια επίσημη εταιρία (Acocsoft) ασχολείται συστηματικά με το ελληνικό software. Από την άλλη μεριά πάντως, υπάρχουν και οι εδώ αντιπροσωπίες των ξένων software houses, οι οποίες δεν έχουν καμιά αντίρρηση να συζητήσουν μαζί σας το απίθανο arcade που επινοήσατε. Θάρρος λοιπόν! Θυμηθείτε ότι χώρες όπως η Γαλλία, η Ισπανία ή η Γιουγκοσλαβία, έχουν να επιδείξουν μεγάλες διεθνείς επιτυχίες. Με υψηλό φρόνημα λοιπόν, ριχτείτε με τα μούτρα στη δουλειά!

ΚΑΤΑΛΟΓΟΣ ΣΥΜΒΟΥΛΩΝ

Όλα αυτά που αναφέραμε παραπάνω, μαζί με μερικές ακόμα χρήσιμες συμβουλές, τα συμμαζέψαμε σε ένα χρήσιμο κατάλογο, για τους αυριανούς προγραμματιστές:

1) Αυτό που μάλλον θα πρέπει ήδη να γνωρίζετε είναι ότι, για να πετύχουν οι ιδέες σας, θα πρέπει να είστε 60% gamer και 40% programmer. Οι ιδέες μετρούν πολύ περισσότερο από την τεχνική. Τι κι αν βγάλετε ένα ταχύτατο Pac-man; Η ιδέα σας δεν πρόκειται να είναι καθόλου πρωτότυπη και το παιχνίδι θα δυστυχήσει. Όταν όμως το Pacman και το Arkanoid παρουσιάστηκαν για πρώτη φορά, απόκτησαν εκατομμύρια οπαδούς, οι οποίοι, πιστέψτε με θα έπαιζαν ακόμα κι αν ήταν γραμμένα σε απλή Basic.

2) Το να είστε όμως gamer σημαίνει κι άλλα πράγματα. Θα πρέπει να παρακολουθείτε την αγορά και τα γούστα του κοινού και, όσο το δυνατόν, να παίζετε εσείς ο ίδιος. Το ένστικτό σας είναι ο καλύτερος οδηγός.

3) Το να στέλνετε κάποιο δείγμα του προγράμματός σας στο software house είναι, όπως είπαμε, κακή τακτική. Καλά θα κάνετε να «δικάσετε» εσείς ο ίδιος το παιχνίδι σας. Η αυτοκριτική είναι ο καλύτερος ... debugger. Θα πρέπει το πρόγραμμά σας να είνα πράγματι κάτι σημαντικό. Δοκιμάστε, για εξάσκηση, να τεστάρετε προγράμματα άλλων, με αυστηρότητα.

4) Μια ομάδα, στις μέρες μας, είναι κάτι το απαραίτητο. Ο ανταγωνισμός δεν σας αφήνει πολλά περιθώρια: σχηματίστε μια παρέα, στην οποία καθένας θα ξέρει κάτι καλά. Μη σας απασχολεί αν οι μουσικοί ή οι σχεδιαστές είναι ίσως «αναλφάβητοι» στα computers. Καλύτερα



να έχετε όμορφα sprites και μέτριο scrolling, παρά sprites - μουτζούρες και απίθανο scrolling.

5) Βρείτε σύντομα έναν εκδότη. Εξηγήστε του με λίγα λόγια το παιχνίδι: Το σενάριο, τη δράση, τα γραφικά, τα sprites, τον ήχο, και πάρτε στα σοβαρά αυτά που θα σας πει. Είναι πολύ καλύτερο για σας να είστε σίγουροι ότι αυτό που θα κάνετε αξίζει τελικά τον κόπο. Θυμηθείτε: μέσος όρος απασχόλησης για ένα παιχνίδι: 8 ολόκληροι μήνες.

6) Τα σχόλια του εκδότη θα πρέπει να τα ακούσετε με προσοχή. Δεν χρειάζεται να τον χαρακτηρίσετε... ιερόσυλο, αν σας ζητήσει να μετατρέψετε τα καλύτερα σημεία του παιχνιδιού σας. Αν θέλετε να γίνει εμπορική επιτυχία, δεν έχετε παρά να το κάνετε. Μη φοβάστε ότι θα προσπαθήσει να κλέψει την ιδέα σας (αλλά μην ελπίζετε να ξαναπάρετε πίσω και τη δισκέτα σας). Το πιθανότερο είναι ότι θα σας βοηθήσει, αν του αρέσει η ιδέα, φέρνοντάς σας σε επαφή με άλλους προγραμματιστές.

7) Να σκέφτεστε πάντα τη διεθνή επιτυχία, όχι για να παίρνετε θάρρος, αλλά γιατί μόνο τότε θα δώσετε ιδιαίτερη προσοχή σε ορισμένες απαραίτητες τεχνικές λεπτομέρειες. Κατ' αρχήν, θα πρέπει να περιλαμβάνετε κάποιο χώρο στη δισκέτα, όπου θα μπορεί να συμπεριληφθεί κάποιο αρχείο μεταγλώττισης των μηνυμάτων σε ξένη γλώσσα. Αν γράφετε κάποιο adventure, αποφύγετε τις δύσκολες συντάξεις και τους ιδιωματισμούς. Φροντίστε πάντα να έχετε κάποια εναλλακτική ξένη γλώσσα, όπως συνηθίζουν οι γαλλικές εταιρίες.

8) Αποφύγετε την υπερβολική βία στα παιχνίδια σας. Στην Ελλάδα μπορεί να μην υπάρχει μεγάλο πρόβλημα, αλλά στο εξωτερικό οι οργανώσεις δεν αστειεύονται. Ακόμα και σήμερα, τα Barbarian I και II είναι απαγορευμένα σε πολλές χώρες της Ευρώπης, κάτι που μεταφράζεται σε ζημία πολλών εκατομμυρίων.

9) Αξίζει και πρέπει να εξοπλιστείτε. Όσο περισσότερα μηχανήματα διαθέτετε, τόσο καλύτερη και πιο «επαγγελματική» θα είναι η δουλειά σας. Μην τρέξετε βέβαια να αγοράσετε ένα ... mainframe. Απλά εξοπλίστε το βασικό σας μηχάνημα όσο γίνεται περισσότερο.

10) Τρεις αρετές πρέπει να σας χαρακτηρίζουν: Υπομονή, υπομονή και ακόμα ... υπομονή. Υπομονή για το χρόνο που θα τελειώσει το παιχνίδι, υπομονή στις συζητήσεις με τα υπόλοιπα μέλη της ομάδας και, προπαντός, υπομονή όταν συζητάτε σχετικά με το συμβόλαιό σας, με τον εκδότη. Θα είναι καλύτερα, όχι γι' αυτόν, αλλά για σας.

11) Υπάρχουν δύο βασικές συνομοταξίες προγραμματιστών: Ο πολύ κακός, ο οποίος παρατά τη δουλειά του προτού την τελειώσει, και ο πολύ καλός, ο οποίος δεν δέχεται να σταματήσει, προτού διορθώσει 17.634 φορές την ίδια λεπτομέρεια. Συμβουλή: Κρατηθείτε κάπου στη μέση, μάθετε να σταματάτε κάπου και να προχωράτε παρακάτω.

12) Αποφασίστε σε ποιόν υπολογιστή θα προγραμματίσετε και ποιές versions του παιχνιδιού σας θα κυκλοφορήσουν. Στην Ελλάδα, αλλά και στο εξωτερικό, το μέλλον στρέφεται στον ST, στην Amiga και στα PCs, χωρίς όμως αυτό να σημαίνει ότι θα πρέπει να αγνοήσετε τους -πολύ περισσότερους - κατόχους του Amstrad, του Commodore 64 και του Spectrum.

13) Επίσης, θα πρέπει να αποφασίσετε από πριν σε ποιά γλώσσα θα προγραμματίσετε. Για αξιοπρεπή arcade, shoot'em ups και 3D simulators, καλά θα κάνετε να ασχοληθείτε με την assembly. Αυτό όμως δεν σημαίνει ότι δεν υπάρχουν γλώσσες εξίσου ισχυρές, οι οποίες αντικαθιστούν την assembly επάξια, σε μερικές περιπτώσεις. Κλασικό παράδειγμα το Dungeon Master, το οποίο είναι γραμμένο σε μια έκδοση της C.

14) Η μουσική και τα ηχητικά εφέ δεν πρέπει να παραγκωνίζονται. Οι περισσότερες διαμαρτυρίες των gamers, όσο κι αν σας φαίνεται παράξενο, δεν έχουν να κάνουν με άσχημα γραφικά, όσο με την άσχημη μουσική. Μα εδώ που τα λέμε, δικαιολογούνται τα απλά «τσουφ τσουφ», για ηχητικά εφέ, σε μια Amiga; Κάντε τον gamer να πιστεύει ότι εκμεταλλεύεστε το κάθε κομμάτι πυριτίου που περιέχει ο υπολογιστής του. Να έχετε σαν παράδειγμα τους Γάλλους, οι οποίοι συνηθίζουν να ζαλίζουν τους gamers με απίθανα γραφικά και sampled ήχους.

15) Χρησιμοποιήστε την κλασική συνταγή για να ετοιμάσετε ένα παιχνίδι. Χρειάζεστε τα εξής υλικά:

α) Ιδέα
β) Πόσα sprites και πόσες πίστες θα περιέχει
γ) Τη στρατηγική του παιχνιδιού
δ) Τους λογικούς κανόνες που διαμορφώνουν το gameplay
ε) Τη γραφική δουλειά, η οποία θα γίνεται παράλληλα με τον προγραμματισμό
στ) Υπομονή για το debugging, τη διόρθωση δηλαδή, η οποία μπορεί και να καταναλώσει τον περισσότερο χρόνο σας
ζ) Ζωντάνια στο gameplay.

Να μην ξεχνάτε ότι αν λείψει ένα από αυτά, τότε... «πάει το γλυκό»!

ΚΑΙ ΚΑΤΙ ΑΚΟΜΑ...

Τα βασικά σημεία νομίζω τα είπαμε. Όμως πρέπει να πούμε και κάτι ακόμα. Όπως θα καταλάβατε, το θέμα «ελληνικό games software» μας απασχολεί αρκετά και, γι' αυτό το λόγο, θέλουμε να σας βοηθήσουμε όσο μπορούμε περισσότερο. Καλές οι συμβουλές, αλλά τα έργα είναι ακόμα καλύτερα. Τι πιο απλό λοιπόν, από το να σας βοηθήσουμε να γνωριστείτε εσείς οι ίδιοι μεταξύ σας και να δημιουργήσετε το δικό σας software house. Δεν έχετε παρά να μας στείλετε μερικά βασικά data: σε ποιό home προγραμματίζετε (homes είναι πια και τα PCs), σε ποιόν τομέα ειδικεύεστε και έχετε κάποια εμπειρία (ρουτίνες scrolling, animation, γραφικά, ήχο), και να μας τα στείλετε - μαζί με τα πλήρη στοιχεία σας (ονοματεπώνυμο, διεύθυνση, Τ.Κ., τηλέφωνο) - στη διεύθυνση του περιοδικού. Εμείς θα αναλάβουμε να σας φέρουμε σε επαφή, ώστε να σχηματίσετε τις πρώτες προγραμματιστικές ομάδες. Αν τα πάτε καλά και έχετε σκοπό να ετοιμάσετε κάτι, τότε θα σας φέρουμε σε επαφή με τα software houses που ενδιαφέρονται. Τι άλλο θέλετε... Ready ... Set.... Go!! ■

Το να γίνετε κι εσείς ένας διάσημος «αστέρας» του software δεν είναι πια μόνο ένα όνειρο. Μπορεί τώρα να γίνει πραγματικότητα. Συμπληρώστε το κουπόνι που ακολουθεί και εμείς θα αναλάβουμε να σας φέρουμε σε επαφή με άτομα που ασχολούνται με... αυτό που δεν ασχολείστε εσείς, έτσι ώστε να δημιουργήσετε μια «πλήρη» ομάδα προγραμματισμού, ικανή να αναπτύξει ένα πρόγραμμα από την αρχή έως το τέλος. Περιμένουμε τα κουπόνια σας στη διεύθυνση του περιοδικού.

Ο υπολογιστής στον οποίο προγραμματίζω είναι ο ____________________
Η γλώσσα προγραμματισμού που χρησιμοποιώ είναι η ____________________
Ο τομέας στον οποίο έχω εμπειρία είναι:
α) scrolling   γ) γραφικά   ε) σενάριο
β) animation   δ) ηχητικά εφέ - μουσική

Ονοματεπώνυμο ____________________ **Διεύθυνση** ____________________
Τ.Κ.: ____________ **Τηλέφωνο:** ____________________ **Ηλικία:** ____________

Το μακρινό διάστημα, οι ανεξερεύνητοι πλανήτες, καθώς και τα όντα που πιθανολογείται ότι ζουν σ' αυτούς, ήταν πάντα πηγή ερεθισμού για την ανθρώπινη φαντασία. Και όπως κάθε παρόμοια περίπτωση, έτσι και αυτή πήρε το δρόμο προς τις οθόνες των υπολογιστών. Άλλοτε παίρνετε το ρόλο των εξερευνητών που ανακαλύπτουν νέους κόσμους, άλλοτε γίνεστε τυχοδιώκτες έμποροι και άλλοτε υπερασπίζεστε πλανήτες από τους πάντα κακούς εισβολείς, τους οποίους πρέπει να αντιμετωπίσετε μόνοι σας... Φορέστε τη διαστημική σας στολή, καθίστε στη θέση του πιλότου και

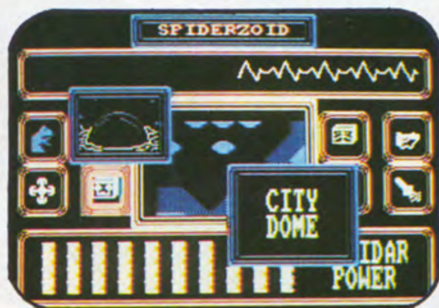
3... 2... 1... Απογείωση!

ΤΟΥ Κ. ΒΑΣΙΛΑΚΗ

Zoids

Πάνω σ' ένα σκοτεινό πλανήτη, οι κακοί εχθροί έχουν χτίσει όλες τις απαραίτητες εγκαταστάσεις, για να καταστρέψουν τους γειτονικούς φιλήσυχους πλανήτες. Εσείς, φυσικά, πρέπει να τους σταματήσετε, καταστρέφοντάς τους πρώτος.

Πετάτε με το διαστημόπλοιό σας πάνω από τον πλανήτη (σχεδόν αιωρείστε) και σκοπός σας είναι να εντοπίσετε τις εχθρικές εγκαταστάσεις. Αυτές μπορεί να είναι τηλεπικοινωνιακά



κέντρα, διοικητήρια, σιλό πυραύλων ή οτιδήποτε άλλο. Από τη στιγμή που θα τα εντοπίσετε, πρέπει να τα καταστρέψετε, αλλά οι αντίπαλοί σας δεν θα μείνουν με τα χέρια σταυρωμένα...

Όπως καταλαβαίνετε, η επιλογή των στόχων έχει στρατηγική σημασία, καθώς και η σειρά που θα τους χτυπήσετε. Φυσικά, την ίδια σημασία έχει και το να διατηρηθείτε στη ζωή.

Το Zoids ήταν ένα πολύ καλό παιχνίδι στην εποχή του, μίγμα arcade και στρατηγικής, αλλά σήμερα έχει μάλλον ξεπεραστεί...

Starion

Το Starion είναι η απόδειξη του τι ανοησία μπορεί να κάνει ένας άνθρωπος, όταν βαριέται. Έτσι και αυτός της ιστορίας μας, δεν είχε τι να κάνει και αποφάσισε να μπλέξει τις εποχές, βάζοντας το παρελθόν στο μέλλον και αντίστροφα. Για να αποφευχθούν όλες οι δυσάρεστες καταστάσεις της ενέργειας αυτής, εσείς πρέπει να ξαναφέρετε τις εποχές στη θέση τους.

Πετάτε λοιπόν στο διάστημα, πολεμάτε εχθρούς, και μαζεύετε γράμματα που σκόρπισε εκεί ο τρελός επιστήμονας. Μαζεύοντας αρκετά γράμματα, θα πρέπει να τα αναγραμματίσετε, σχηματίζοντας μια λέξη, που αποτελεί την

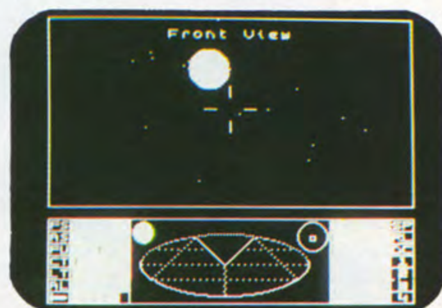


απάντηση σε μια ερώτηση σχετικά με μια χρονική ζώνη. Αν βρείτε τη σωστή λέξη και τη σωστή ζώνη, αποκαθιστάτε την ιστορία στην περίοδο εκείνη.

Το Starion ήταν από τους πρωτοπόρους των vector graphics και ανέδειξε τις δυνατότητές τους. Υπήρχαν εντυπωσιακά εφέ, αλλά μεγάλη έλλειψη ποικιλίας...

Elite

Αναμφίβολα το Elite είναι ένα από τα παιχνίδια που έχουν απασχολήσει, περισσότερο απ'



όλα τ' άλλα, τους gamers ανά τον κόσμο, μια και είναι ελάχιστοι εκείνοι που δεν έχουν ασχοληθεί μαζί του.

Αρχίζετε ως ένας άσημος πιλότος, με ένα διαστημόπλοιο της συμφοράς, και ο σκοπός σας είναι να αποκτήσετε δόξα, χρήματα και τον επίζηλο βαθμό "Elite".

Αυτό βέβαια δεν είναι εύκολο, μια και το

διάστημα κρύβει πολλούς κινδύνους. Άλλα πειρατικά σκάφη σας επιτίθενται και σας καταστρέφουν. Αν δοκιμάσετε να γίνετε εσείς πειρατής, θα σας πιάσει η διαγαλαξιακή αστυνομία, θέτοντας έτσι άδοξο τέλος στην καριέρα σας.

Έτσι, ο μοναδικός τρόπος να τα καταφέρετε είναι το εμπόριο με φιλήσυχους πλανήτες, ενώ πρέπει να αμύνεστε ενάντια στους πειρατές. Όσο πιο πλούσιος γίνεστε, τόσο καλύτερα σκάφη και οπλικά συστήματα μπορείτε να αποκτήσετε και, έτσι, η αποστολή σας γίνεται λίγο πιο ξεκούραστη...

Ένα από τα παιχνίδια - προκλήσεις, που αξίζει να ασχοληθείτε μαζί του...

Starstrike

Το Starstrike δεν έχει περίπλοκη δράση και gameplay, σαν το Elite. Είναι ουσιαστικά ένα διαστημικό shoot'em up. Εσείς έχετε μια υποκειμενική θέα του πλανήτη στον οποίο επιτίθεστε και από απέναντι έρχονται οι κακοί εχθροί, τους οποίους πρέπει να σκοτώσετε ή να αποφύγετε, πριν πέσουν πάνω σας.

Το παιχνίδι χωρίζεται σε τρεις φάσεις, το καθαρά διαστημικό, το πιλοτάρισμα ανάμεσα σε διάφορους πύργους και την τελική επίθεση ενάντια στον αντιδραστήρα, που δίνει ενέργεια στον πλανήτη. Αργότερα, από την ίδια εταιρία (Realtime),



κυκλοφόρησε το Starstrike II, που είχε καλύτερα γραφικά και ελαφρώς καλύτερο gameplay...

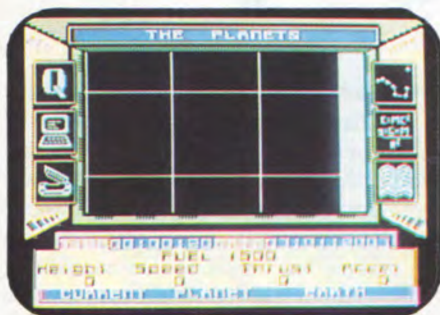
Planets

Το Planets είναι ένα από τα πιο παράξενα παιχνίδια που έχουν κυκλοφορήσει. Άλλωστε, το δηλώνει σαφώς και ο τίτλος του ενός από τα τρία κομμάτια, στα οποία χωρίζεται το παιχνίδι: "Weird".

Στο Planets λοιπόν, πρέπει να γυρίσετε το ηλιακό σύστημα (και τους δέκα πλανήτες του) και να πάρετε μια «κάψουλα» από κάθε πλανήτη. Αν καταφέρετε (πώς άραγε;) να ανοίξετε την κάψουλα, τότε θα βρείτε κάτι χρήσιμο για τη συνέχεια του παιχνιδιού. Για παράδειγμα, στην κάψουλα της Γης θα βρείτε ένα χάρτη του πλανητικού συστήματος, ο οποίος σας επιτρέπει να πάτε στους άλλους πλανήτες. Το να ανοίξετε την κάψουλα προϋποθέτει τη λύση κάποιου «παζλ», το οποίο υποτίθεται ότι εξηγείται από δύο άλλα προγράμματα που συνοδεύουν το κύριο πρόγραμμα, πλην όμως δεν τα καταφέρνουν.

SOFTWARE FILE



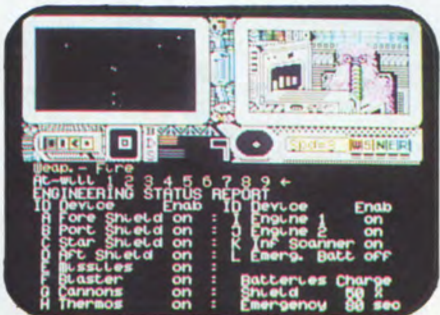


Η προσπάθεια ήταν αρκετά καλή, αλλά δυστυχώς δεν προσέχτηκε όσο έπρεπε...

PSI 5 Trading Company

΄Οπως και ο τίτλος του υποδηλώνει, στο PSI 5 trading company παίζετε το ρόλο ενός διαστημικού εμπόρου. ΄Ετσι, θα έλεγε κανείς ότι το παιχνίδι μοιάζει με το Elite. Πλην όμως, η περίπτωση του PSI είναι διαφορετική.

Για να αρχίσουμε, ο μόνος δυνατός έλεγχος που μπορείτε να ασκήσετε στο διαστημόπλοιό σας είναι μέσω εντολών: σε κάθε οθόνη έχετε ένα μενού και, πατώντας το αρχικό γράμμα κάθε εντολής, την ενεργοποιείτε. ΄Ετσι, π.χ. για να πυροβολήσετε, πρέπει να διαλέξετε την επιλογή "Fire", κατόπιν τη διεύθυνση βολής, το όπλο που θα χρησιμοποιηθεί, γενικές παραμέτρους και, τέλος, να δείτε τα αποτελέσματα της



βολής σας. Παρόμοια δίνονται και οι άλλες εντολές, όπως π.χ. καθορισμός πορείας.

Αν καταφέρετε να συνηθίσετε τον τρόπο αυτό χειρισμού (πράγμα αμφίβολο), ίσως σας αρέσει...

Star Raiders II

Ο τίτλος είναι απόλυτα σαφής: το πλανητικό σύστημα απειλείται από τους κακούς εισβολείς που έχουν έρθει σε μεγάλα πλήθη, με μικρά και μεγάλα σκάφη, και έχουν προλάβει να φτιάξουν και εγκαταστάσεις στο έδαφος των πλανητών. Εσείς πρέπει να εντοπίσετε τους εξωγήινους, που - ως συνήθως - πάνε πολλοί μαζί, για να έχετε πιθανότητες - στη μάχη - να τους εξοντώσετε και, κατόπιν, να καταστρέψετε τα εχθρικά motherships και τις επίγειες εγκαταστάσεις τους. Και όλα αυτά πρέπει να γίνουν σε λογικό χρόνο, πριν οι εξωγήινοι προλάβουν να εξαπολύσουν την τελική τους επίθεση.



Γενικά, το Star Raiders II είναι ένα shoot'em up, με στοιχεία στρατηγικής, το οποίο δεν θα σας απογοητεύσει, αν ασχοληθείτε μαζί του...

Starglider

Το Starglider είναι το παιχνίδι που έφτασε τα vector graphics σχεδόν στα όριά τους.



Η ιστορία είναι απλή: κάποια κακή φυλή - σ' έναν πλανήτη - φτιάχνει μια γενιά πολεμικών μηχανών, για να κυριαρχήσει στο σύμπαν. Το υπέρτατο όπλο είναι τα Stargliders, μηχανικά πουλιά, που καταστρέφονται μόνο με κάποια πολύ εξελιγμένα όπλα.

Εσείς πρέπει να επιτεθείτε αιφνιδιαστικά στη βάση του εχθρού και να τους χαλάσετε τα σχέδια, καταστρέφοντας τα όπλα τους.

Στην επιφάνεια του πλανήτη θα βρείτε τα εχθρικά όπλα (ρομπότ, τανκς κ.ά.), καθώς και σιλό ανεφοδιασμού, απ' όπου μπορείτε να εξοπλιστείτε με τους πυραύλους. Οι πύραυλοι είναι τα τηλεκατευθυνόμενα όπλα που καταστρέφουν τα Stargliders.

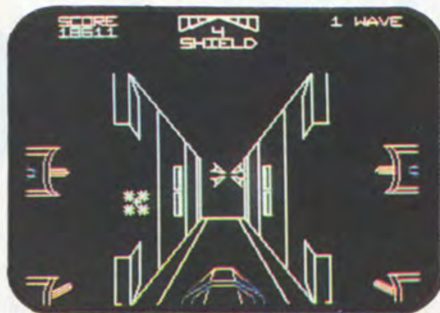
Σκοτώστε αρκετά εχθρικά όπλα και ένα τουλάχιστον Starglider και θα αλλάξετε level. Το μόνο αδύνατο σημείο του παιχνιδιού βρίσκεται εδώ: δεν υπάρχει αρκετή ποικιλία. Κατά τα άλλα, όμως, το Starglider είναι άψογο.

Star Wars

Πρόκειται προφανώς για το conversion του ομώνυμου coin-op, με θέμα από την ομώνυμη ταινία.

Η τεχνική που χρησιμοποιείται είναι η ίδια με το coin-op, δηλαδή χρησιμοποιήθηκαν vector graphics που, όπως και στο coin-op, κινούνται πολύ γρήγορα.

΄Οπως και στο coin op, αλλά και στην ταινία, το παιχνίδι χωρίζεται σε τρία στάδια: Στο πρώ-



το στάδιο πετάτε στο διάστημα, ανατινάζοντας τους εχθρούς σας. Στο δεύτερο στάδιο πετάτε ανάμεσα σε τεχνητούς πύργους, σκοτώνοντας τους εχθρούς σας. Στο τρίτο πετάτε μέσα σ' ένα διάδρομο, αποφεύγοντας εμπόδια και ... σκοτώνοντας τους εχθρούς σας.

Το παιχνίδι είναι ένα αρκετά καλό shoot'em up, με αρκετά καλά γραφικά και καλό gameplay, αν και θα μπορούσε να είναι αρκετά καλύτερο, στον τομέα του ήχου...

Captain Blood

΄Ενα από τα πρώτα στη σειρά των παιχνιδιών που ξεκίνησαν από τη Γαλλία και κατάφεραν να εντυπωσιάσουν τον υπόλοιπο κόσμο...

Είστε λοιπόν ο Captain Blood, μοναχικός ταξιδιώτης του διαστήματος, και πρέπει να εξερευνήσετε το διάστημα. Αρχικά σας παρουσιά-





SOFTWARE FILE

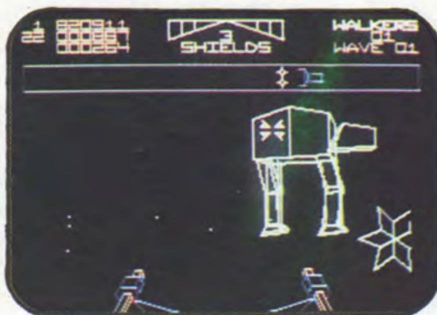
ζεται ένας χάρτης του διαστήματος και, διαλέγοντας έναν πλανήτη, μπορείτε να φτάσετε εκεί. Όταν λοιπόν φτάσετε σ' έναν πλανήτη, έχετε δύο επιλογές: ή να τον ανατινάξετε ή να κατεβείτε στην επιφάνειά του. Η πρώτη λύση δεν είναι η πλέον ενδεδειγμένη, γιατί πάνω στον πλανήτη είναι πιθανό να ζούνε φιλικά όντα, τα οποία, αν τα μπλέξετε σε συζήτηση, είναι πιθανό να σας δώσουν χρήσιμες πληροφορίες. Έτσι, συνιστάται το να κατέβετε στην επιφάνεια του πλανήτη, όπου, αφού περάσετε από μία εντυπωσιακή διαδικασία πετάγματος μέσα από περάσματα, θα διαπιστώσετε αν ο πλανήτης κατοικείται ή όχι. Αν κατοικείται, μπορείτε να ανοίξετε διάλογο με τους κατοίκους και να πάρετε χρήσιμες πληροφορίες. Ύστερα, φυσικά, μπορείτε να ανατινάξετε τον πλανήτη.

Το Captain Blood είναι ένα από τα καλύτερα παιχνίδια του είδους που έχουν κυκλοφορήσει και δεν θα έπρεπε, φυσιολογικά, να λείπει από τη συλλογή σας...

The Empire Strikes Back

Το "Empire Strikes Back" χωρίζεται σε τέσσερα βασικά τμήματα: Στο πρώτο εξοντώνετε τα Probots που θέλουν να μεταδώσουν πληροφορίες για τις θέσεις των ανταρτών στο Darth Vader. Στο δεύτερο υπάρχουν δύο είδη εχθρών, ένα μικρό και ευκίνητο, και ένα μεγαλύτερο και πιο δυσκίνητο. Στο τρίτο πρέπει να αντιμετωπίσετε τους "Tie Fighters", ευκίνητα διαστημόπλοια με θανατηφόρους πυραύλους. Τέλος, στο τέταρτο επίπεδο πρέπει να πιλοτάρετε το διαστημόπλοιό σας μέσα από μετεωρήτες, πράγμα όχι ιδιαίτερα εύκολο, μια και οι μετεωρίτες είναι αρκετά πυκνοί.

Το Empire Strikes Back τα καταφέρνει καλύτερα από τον προκάτοχο του Star Wars και στα



γραφικά στο gameplay, αλλά και στον ήχο. Θα έπρεπε όμως να έχει λίγο περισσότερη ποικιλία...

Ring Wars

Το Ring Wars είναι το παιχνίδι που - με την πρώτη ματιά - μοιάζει πολύ στο Elite. Ο ίδιος σχεδόν τύπος απεικόνισης, τα ίδια σχεδόν γραφικά, παρόμοια κόκπιτ και άλλα τινά.



Όταν όμως παίξετε το παιχνίδι, θα δείτε ότι τα πράγματα δεν είναι έτσι: γιατί, ενώ το Elite είναι κυρίως παιχνίδι στρατηγικής, το Ring Wars είναι arcade. Εξωγήινοι έχουν εισβάλει στο ηλιακό μας σύστημα (πολύ ... πρωτότυπο) και απειλούν τους πλανήτες με εξαφάνιση. Εσείς πρέπει να ελέγχετε το ποιός πλανήτης δέχεται επίθεση και να τρέχετε σε βοήθεια. Για να αποκρούσετε μια επίθεση, πρέπει να καταστρέψετε το Ring World, που είναι ένα είδος mothership και προστατεύεται από μικρότερα σκάφη.

Για να καταστρέψετε το Ring World πρέπει να βρείτε το πέρασμα που οδηγεί στον αντιδραστήρα του, να μπείτε μέσα, να φτάσετε στον αντιδραστήρα, να βάλετε μια θερμοπυρηνική βόμβα και ... να εξαφανιστείτε, όσο είναι καιρός. Και η ιστορία συνεχίζεται.

Το Ring Wars έχει απλά γραφικά, που κινούνται ομαλά, και αρκετά καλό gameplay. Κάτι διαφορετικό από τα κλασικά σας shoot'em ups.

Echelon

Το Echelon, όσο και αν προσπάθησε, δεν κατάφερε να σπάσει το ρεκόρ αργοπορίας, μια και άργησε μόνο τέσσερις μήνες να κυκλοφορήσει. Κατάφερε όμως να σπάσει κάποιο άλλο ρεκόρ: του πλήθους των πλήκτρων ελέγχου που απαιτούνται και που αριθμούν γύρω στα 30 με 35 (ναι, τριάντα έως τριάντα πέντε, δεν διαβάσατε λάθος!).

Εκτός από αυτό, καταφέρνει να είναι το δεύτερο πιο μπλεγμένο space game, μετά το Planets.

Η ιστορία έχει ως εξής: κάπου σ' ένα μακρινό πλανήτη υπάρχουν πειρατές, τους οποίους πρέπει να εξοντώσετε. Αυτό δεν είναι τόσο εύκολο, αφού δεν ξέρετε πού βρίσκονται. Μπορείτε όμως να μαζέψετε ένα χάρτη, που σας δείχνει τη θέση τους. Για να μπορέσετε όμως να μαζέψετε τα κομμάτια του χάρτη, πρέπει πρώτα να αποκτήσετε το μηχάνημα που σας επιτρέπει να μαζεύετε αντικείμενα κ.ό.κ. Επίσης, μπορείτε να μαζέψετε και άλλα εξαρτήματα, που θα κάνουν τη ζωή σας πιο εύκολη, όπως ένα μηχάνημα για να υποκλέπτετε τις επικοινωνίες των πειρατών και πολλά άλλα.

Εκτός όμως από την πληθώρα των πλή-



SOFTWARE FILE

κτρων ελέγχου και την πολυπλοκότητά του, το Echelon έχει και άλλο ένα μειονέκτημα: είναι φοβερά αργό. Η οθόνη αλλάζει κάπου τρεις ή τέσσερις φορές το δευτερόλεπτο και, έτσι, είναι πολύ δύσκολο να χειριστείτε το σκάφος σας με ικανοποιητικό τρόπο, ιδίως όταν απαιτούνται μανούβρες, όπως π.χ. στη μάχη με τους πειρατές.



Για όλους αυτούς τους λόγους, το Echelon δεν συγκεντρώνει τις προτιμήσεις πολλών game players. Δεν είναι απαραίτητο να δοκιμάσετε κι εσείς...

Star Trek

Άλλο ένα παιχνίδι με θέμα παρμένο από ταινία. Στο Star Trek, λοιπόν, παίζετε παρέα με όλη τη συντροφιά του Σποκ. Περιπλανιέστε στο διάστημα, μπαίνετε σε ηλιακά συστήματα και εξερευνείτε πλανήτες. Σκοπός σας είναι να



βρείτε κάποια αντικείμενα και, αφού ανακαλύψετε αν είναι χρήσιμα (και σε τι χρησιμεύουν), να τ' αξιοποιήσετε ανάλογα, για να καταστρέψετε τους Klingons.

Ο τρόπος χειρισμού θα σας θυμίσει λίγο το Dambusters, αφού υπάρχουν παράθυρα που σας επιτρέπουν να μετακινείστε μέσα στο Enterprise. Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι στατικά, αλλά πάρα πολύ καλά. Τα πρόσωπα των ηρώων είναι digitized φιγούρες ρετουσαρισμένες, ενώ ο ήχος είναι μεν καλός, αλλά μερικές φορές καταντάει εκνευριστικός.

Το Star Trek είναι ένα πολύ προσεγμένο game, με περισσότερο βάρος στον τομέα των γραφικών.

Sundog

Το Sundog ανήκει στην οικογένεια των "Elite clone games". Παίζετε το ρόλο ενός νεαρού που κληρονόμησε ένα εμπορικό διαστημόπλοιο απ' το θείο του, μαζί όμως με την υποχρέωση να βοηθήσει στη δημιουργία κάποιας αποικίας. Αυτό μπορεί να γίνει αν αρχίσετε το εμπόριο και αν ανακαλύψετε κάποια ειδικά αντικείμενα που χρειάζονται οι άποικοι.

Αρχίζετε λοιπόν - ως νέος που δεν έχει ιδέα από εμπόριο - να τριγυρνάτε στο διάστημα,



αγοράζοντας και πουλώντας διάφορα πράγματα.

Τα γραφικά του Sunday είναι λιγότερο στατικά από εκείνα του Star Trek, αφού έχετε να κινήσετε μια ανθρώπινη φιγούρα μέσα στο διαστημόπλοιο, στο αυτοκίνητο ή στην πόλη. Η διαφοροποίηση του Sundog απ' το Elite είναι πως εδώ δίνεται μεγαλύτερη σημασία στο εμπόριο. Πράγματι, θα μπλεχτείτε σε ατέλειωτα εμπορικά παζάρια. Το Sundog - αν μη τι άλλο - είναι πολύ ατμοσφαιρικό.

ΤΑ GAMES ΜΕ ΜΙΑ ΜΑΤΙΑ

ΤΙΤΛΟΣ	SPRITES	ΓΡΑΦΙΚΑ	ANIMATION	ΗΧΟΣ	ΕΥΚΟΛΙΑ ΧΕΙΡΙΣΜΟΥ	PLAYABILITY	ΓΕΝΙΚΑ
Zoids	6	6	5	6	7	7	6
Starion	7	5	7	6	7	6	6
Elite	7	7	8	7	9	9	9
Star Strike	6	8	7	8	8	8	8
Planets	—	8	—	7	5	4	5
PSI 5 Trading Company	4	7	5	5	5	4	4
Star Raiders II	7	8	7	6	7	7	7
Star Glider	8	7	9	8	9	9	9
Star Wars	7	5	6	5	8	7	7
Captain Blood	—	9	8	9	8	9	9
Empire Strikes Back	8	7	7	7	8	8	8
Ring Wars	7	6	7	6	7	6	7
Echelon	4	6	3	5	3	3	3
Star Trek	—	9	—	8	6	7	8
Sundog	—	8	8	6	8	7	7

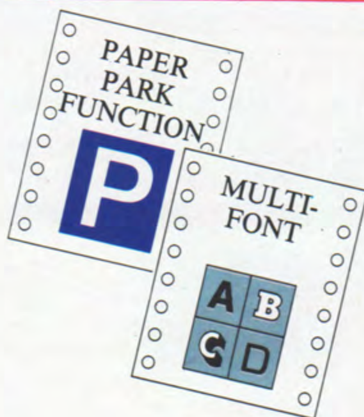
Σημ: Η βαθμολογία είναι με άριστα το 10

24 ΑΚΙΔΕΣ

Ο LC με 24 ακίδες



Ποιότητα γραφής star με χαμηλό κόστος: Star LC 24 - 10.



Κεφαλή εκτυπώσεως με 24 ακίδες, που εξασφαλίζει ποιότητα γραφομηχανής.

Δυνατότητα ταυτόχρονης χρήσεως απλών σελίδων με την παρουσία συνεχούς μηχανογραφικού χαρτιού **(«παρκάρισμα χαρτιού»).** Δυνατότητα επιλογής του τύπου χαρτιού, ημιαυτόματη είσοδος απλής σελίδας, τροφοδοσία με τράκτορα και τριβή, χαμηλή κοπή χαρτιού και αυτόματη κοπή μηχανογραφικού χαρτιού.

Ενσωματωμένες τέσσερις διαφορετικές οικογένειες χαρακτήρων με γράμματα εκτυπούμενα πλάγια (italics), αναλογικά, με σκιές ή τονισμένα. Οι ομάδες χαρακτήρων ASCII και IBM καθορίζονται από τον χρήστη.

Υποδοχή ηλεκτρονικής κάρτας για διαφορετικές οικογένειες γραμμάτων ή άλλης ειδικής κάρτας επεκτάσεως μνήμης (32 KB).

Πολλές λειτουργίες του εκτυπωτή γίνονται με το πάτημα ενός πλήκτρου όπως π.χ. **η αθόρυβη λειτουργία.**

Standard παράλληλη επικοινωνία 8 bit (centronics). **Συμβατός με διάφορους εκτυπωτές** (IBM Proprinter X24, ESC/P, κλπ.).

Ταχύτητα εκτυπώσεως 170/142 cps (στα 12/10 cpi) σε απλή γραφή και **57/47 cps σε γραφή ποιότητος γραφομηχανής (LQ)** αντίστοιχα.

star

Πρώτοι σε Πωλήσεις



info-quest

computers & peripherals

Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 7 - ΑΘΗΝΑ 117 43 - ΤΗΛ. 9028448 - TLX. 223749 - FAX. 9232349
ΚΑΖΑΝΤΖΑΚΗ 2 - ΘΕΣ/ΝΙΚΗ 546 27 - ΤΗΛ. 538293



Silkworm

Είδος **SHOOT'EM UP** Υπολογιστής **ATARI ST - AMIGA - COMMODORE**

Μορφή **ΚΑΣΕΤΑ - ΔΙΣΚΟΣ** Κατασκευαστής **VIRGIN MASTERTRONIC** Διάθεση **GREEK SOFTWARE**

Α. ΛΕΚΟΠΟΥΛΟΣ

Για την εντυπωσιακή εξέλιξη της Mastertronic τα τελευταία χρόνια έχουμε ξαναμιλήσει, οπότε και είναι μάλλον άσκοπο ν' αναφερθούμε πάλι. Ο τελευταίος καρπός της συνεργασίας της με τη Virgin είναι το Silkworm, ένα πράγματι όμορφο shoot' em up. Η υπόθεση εξελίσσεται κάπου στο μέλλον, όπου, μετά από τέσσερις πυρηνικούς πολέμους, όλες οι καταστροφικές βόμβες έχουν εξαφανιστεί. Κάποιοι όμως δεν είναι εντελώς ευχαριστημένοι απ' αυτήν την κατάσταση.

Συγκεκριμένα, κάποιος δικτάτορας αποφασίζει ν' ανασυγκροτήσει τις δυνάμεις του και να εξαπολύσει μια δολοφονική επίθεση. Ευτυχώς όμως, τα σχέδιά του αποκαλύπτονται. Βέβαια, το ευτυχώς θα πρέπει να το βάλετε μέσα σε εισαγωγικά, διότι, μετά τα ... αποκαλυπτήρια, κάποιος θα πρέπει να πάει να τον σταματήσει. Και ως γνωστόν, νέοι με το απαραίτητο ήθος και θάρρος, για μια τόσο δύσκολη αποστολή, είναι μόνο οι αναγνώστες του Pixel. Όμως, ακόμη και ένα shoot' em up δεν μπορεί να έχει τόσο απλή υπόθεση. Εσείς, σαν πιλότος του ελικοπτέρου, ξέρετε κάτι που δεν το ξέρει ο πολύς ο κόσμος: μια έκρηξη βόμβας μπορεί να βγάλει τη γη έξω απ' την τροχιά της.



Στη ζωή μας όμως, ισχύει και ένα πανάρχαιο ρητό, που έχει επιβιώσει διαμέσου των αιώνων: δύο είναι καλύτερα από ένα. Στο Silikworm λοιπόν, υπάρχουν δύο οχήματα: Το ελικόπτερο που οδηγείτε εσείς και ένα τζιπ που μπορεί να το οδηγεί οποιοσδήποτε παίζει μαζί σας. Μπορείτε να ελέγχετε τα οχήματα με οποιονδήποτε συνδυασμό πληκτρολογίου - joystick. Προσωπική συμβουλή: προσπαθήστε ν' αξιοποιήσετε

REVIEW

SILKWORM: ΜΙΑ ΔΕΥΤΕΡΗ ΓΝΩΜΗ

Πραγματικά, ένα shoot' em up αξιώσεων. Φοβερά γραφικά (θα διαφωνήσω με τον Αντώνη εδώ), εξαίσιος ήχος και άριστο scrolling. Μόνο, τα μάτια σας δεκατέσσερα, διότι οι σφαίρες των αντιπάλων μπερδεύονται με τις δικές σας.

Όποιος θέλει να οδηγήσει το jeep, ας πλησιάσει. Press fire to start.

Κ. Βασιλάκης

το χαρακτηριστικό του twin player, εκτός και αν θέλετε ν' αποδημήσετε εις Κύριον, λίγο γρηγορότερα απ' ό,τι συνήθως.

Έτσι, μπαίνετε μέσα σε αυτό το αρκετά δύσκολο και - συνάμα - γοητευτικό παιχνίδι. Αποστολή σας είναι να περάσετε μέσα από τις αμυντικές δυνάμεις του εχθρού. Στο τέλος του κάθε stage, σας περιμένει ο εκάστοτε στρατηγός, για να σας δείξει πόσα... απίδια παίρνει ο σάκκος. Η οθόνη σκρολάρει απ' τα δεξιά προς τ' αριστερά και μαζί της σκρολάρουν και τα background graphics, που συνοδεύονται από parallax fx. Το ελικόπτερο πυροβολεί σε δύο κατευθύνσεις: εμπρός και προς τα κάτω, με γωνία 135 μοιρών, ενώ το τζιπ πυροβολεί σε όλο το διάστημα της πορείας του κανονιού του, από πίσω προς τα εμπρός. Το γεγονός αυτό, μαζί με το ότι το τζιπ μπορεί και να πηδάει, κάνουν το χειρισμό του αρκετά δύσκολο.

Αρκετά καλά είναι τα background graphics του παιχνιδιού: οροπέδια, βουνά πεδιάδες και διάφορα άλλα πράγματα, που τρέχουν καθώς η οθόνη κινείται. Γεγονός βέβαια είναι πως θα μπορούσαν να είναι καλύτερα. Ωστόσο, δεν θα πρέπει να γκρινιάζουμε, γιατί η προσπάθεια που έχει γίνει είναι πράγματι πολύ καλή. Το παιχνίδι το είδαμε σε Atari και σε Amiga και πρέπει να πούμε ότι δεν παρουσιάζει και μεγάλες διαφορές. Το scrolling είναι πολύ ομαλό και τα controls υπέροχα. Αυτό που πράγματι ξεχωρίζει, όμως, είναι τα ηχητικά εφέ του Silkworm.

Είναι πράγματι απ' τα καλύτερα που έχουν κυκλοφορήσει σε παιχνίδι και μπορούν να συγκριθούν μόνο μ' εκείνα του Sidewinder (το οποίο ήταν επίσης της Mastertronic). Silkworm: απλό, γρήγορο, θανατηφόρο!!!. (Το είδαμε σε Atari και Amiga. Οι οθόνες είναι από Amiga).

9.4 ΓΡΑΦΙΚΑ	9.5 ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ ΣΚΗΝΙΚΟΥ
9.6 ΗΧΗΤΙΚΑ ΕΦΕ	9.7 ΓΕΝΙΚΗ ΕΝΤΥΠΩΣΗ



Licence to Kill

Είδος **SHOOT'EM UP** Υπολογιστής **SPECTRUM ■ AMSTRAD ■ COMMODORE ■ ATARI ST ■ AMIGA** Κατασκευαστής **DOMARK** Διάθεση **GREEK SOFTWARE**

Δ. ΠΑΥΛΗΣ

Μετά από απουσία περίπου δύο χρόνων απ' τους κινηματογράφους, ο James Bond επιστρέφει στην ενεργό δράση, με μια αρκετά πλούσια ταινία, το Licence to Kill. Οι φανατικοί φίλοι των ταινιών αυτού του είδους λένε πως το συγκεκριμένο film είναι ένα απ' τα θεαματικότερα της σειράς 007. Σχεδόν ταυτόχρονα με την κυκλοφορία της ταινίας βγήκε στην αγορά και το ομώνυμο παιχνίδι, από την Domark. Σίγουρα θα θυμάστε αυτήν την εταιρία, η οποία, αμέσως μετά από τις ταινίες του 007, ακολουθεί με κάποιο πρόγραμμα με θέμα παρμένο απ' το film (A view to a Kill-1985, The Living Daylights-1987, Live and Let Die - 1988). Ανάλογο φυσικά είναι το Licence to Kill. Το παιχνίδι το είδαμε σ' ένα preview copy πάνω σ' έναν Atari ST. Μέχρι την κυκλοφορία του, ίσως να έχουν αλλάξει μερικά πράγματα. Ας έρθουμε όμως στο θέμα.

Το παιχνίδι αποτελείται από τρία μέρη, που περιέχουν εναέριες, θαλάσσιες και επίγειες σκηνές από την ταινία. Η δράση αρχίζει σ' ένα νησί κοντά στην ακτή του Miami, όπου ο James Bond και ο βοηθός του κυνηγούν μ' ένα ελικόπτερο τον κακό της ταινίας, που τρέχει μ' ένα τζιπ. Ο μόνος τρόπος για να σταματήσετε το τζιπ είναι να το πυροβολήσετε, διατρέχοντας όμως τον πρόσθετο κίνδυνο του να τρακάρετε πάνω σε κολώνες του ηλεκτρικού, κτήρια και τηλεγραφόξυλα που υπάρχουν στη διαδρομή. Σε κάποια στιγμή, ο κακός (Sanchez στην ταινία) αφήνει το τζιπ και συνεχίζει πεζός, οπότε και το σκηνικό αλλάζει. Ο James Bond αφήνει και αυτός το ελικόπτερο και το παιχνίδι γυρίζει σε Commando στυλ. Το κυνηγητό εξελίσσεται στη στεριά, μέσα σε κάποια χωριά, όπου οι άνθρωποι του Sanchez θέλουν να σας εμποδίσουν να πιάσετε τον αρχηγό τους. Είστε οπλισμένος μ' ένα αυτόματο όπλο και παίρνετε διάφορα bonus απ' όσους σκοτώνετε. Το παιχνίδι εδώ σας δίνει το πλεονέκτημα του να μπορείτε να πυροβολείτε σε 32 διαφορετικές

LICENCE TO KILL: ΜΙΑ ΔΕΥΤΕΡΗ ΓΝΩΜΗ

Πολύ καλό shoot 'em up. Μόνο έτσι μπορεί να χαρακτηρίσει κανείς το παιχνίδι αυτό. Προσέχοντάς το, βέβαια, κάπως παραπάνω, μπορείς να παρατηρήσεις κάποια ελαττώματα στον τομέα των γραφικών. Ωστόσο, έχει απίθανο ήχο και φανταστικό gameplay. Άρα, δεν έχουμε κανένα παράπονο.

Κ. Βασιλάκης

θέσεις γύρω απ' το σώμα σας, δυνατότητα που πολύ λίγα παιχνίδια διαθέτουν. Στο τέλος του level, ο Sanchez μπαίνει σ' ένα αεροπλάνο, οπότε και εσείς παίρνετε ξανά το ελικόπτερο. Η δράση εδώ είναι παρόμοια μ' εκείνη του πρώτου stage. Κυνηγάτε τον αντίπαλο στον αέρα και πρέπει να κατορθώσετε να «πιάσετε» το αεροπλάνο του Sanchez απ' την ουρά του και να το ρυμουλκήσετε στην ακτή. Το σκηνικό αλλάζει τότε και ο James πέφτει στη θάλασσα με τη στολή του δύτη. Εκείνοι που τον εμποδίζουν τώρα είναι κάποιοι δύτες πληρωμένοι απ' το Sanchez και κάποιοι καρχαρίες πληρωμένοι απ' την κακή του τύχη. Το stage τελειώνει με το Sanchez να φεύγει κι εσάς να πυροβολείτε με το ψαροντούφεκό σας ένα υδροπλάνο και να προσπαθείτε να μπείτε μέσα σ' αυτό. Πράγμα βέβαια όχι και τόσο εύκολο, διότι, καθώς το υδροπλάνο σας σέρνει μέσα στο νερό, μερικοί surfers θέλουν πολύ να σας δουν να καταλήγετε στον πάτο της θάλασσας, ή τουλάχιστον στο στομάχι κανενός καρχαρία. Αν καταφέρετε και επιζήσετε, μπαίνετε μέσα στο υδροπλάνο, οπότε και βρίσκεστε πια στο τρίτο stage. Εδώ το game γίνεται ... φορτηγατζίδικο, αφού ο James οδηγεί ένα αεροπλάνο και πρέπει να πηδήξει επάνω σε κάποιο απ' τα 18 φορτηγά που μεταφέρουν ναρκωτικά και, αφού πάρει τον έλεγχο, να ρίξει τα υπόλοιπα φορτηγά έξω απ' το δρόμο. Αν τα καταφέρετε, πράγμα δύσκολο, μπορείτε να είστε σίγουροι πως βρίσκεστε πολύ κοντά στο τέλος του game, όπου και βλέπετε τις εγκαταστάσεις του Sanchez να καταστρέφονται.

Το Licence to Kill έχει πράγματι πολύ καλά γραφικά. Η οθόνη σε όλα τα stages σκρολλάρει top-to-bottom, με ένα πολύ smooth scrolling. Όλα τα sprites είναι πολύ προσεγμένα, εκτός ίσως από εκείνα των ανθρώπων. Αυτό οφείλεται στο ότι η δράση τη βλέπετε από ψηλά, πράγμα που δεν επέτρεψε στην Domark να δώσει μεγάλη λεπτομέρεια στα ανθρωπάκια. Πάντως, πέρα απ' τα όποια μικροελαττώματά του, πρέπει να πούμε ότι το Licence to Kill είναι μάλλον το καλύτερο της σειράς James Bond games. (Το είδαμε σε Atari ST).

9.5	8.5
ΓΡΑΦΙΚΑ	ΗΧΟΣ
9.1	9.0
ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ	ΓΕΝΙΚΗ ΕΝΤΥΠΩΣΗ



Red Heat

Είδος **BEAT'EM UP** Υπολογιστής **SPECTRUM - AMSTRAD - COMMODORE - ATARI ST - AMIGA** Μορφή **ΚΑΣΕΤΑ - ΔΙΣΚΟΣ** Κατασκευαστής **OCEAN** Διάθεση **ARCADE LTD**

Γ. ΚΥΠΑΡΙΣΣΗΣ

Άλλο ένα παιχνίδι με θέμα παρμένο από κινηματογραφική ταινία θα μας απασχολήσει αυτό το μήνα. Ο λόγος για το Red Heat. Πρωταγωνιστής, μαζί με εσάς, ο πασίγνωστος Arnold, με τα φοβερά του ποντίκια. Την ταινία δεν την έχω δει και έτσι δεν μπορώ να σας πω αν ήταν καλή ή όχι. Το παιχνίδι δεν λέει και πολλά πράγματα. Είναι ένα απλό beat 'em-up game, στο οποίο η οθόνη σκρολάρει από τα δεξιά προς τ' αριστερά. Στη μέση βρίσκεστε εσείς (ο Σβαρτσενέγκερ) και ρίχνετε γροθιές (ή πυροβολείτε, αν έχετε όπλο) στους εχθρούς που σας χτυπούν από εμπρός ή από πίσω. Ταυτόχρονα, στο κεφάλι σας πέφτουν πέτρες και διάφορα άλλα αντικείμενα από την οροφή. Αυτό είναι όλο κι όλο το παιχνίδι. Το display δεν χρησιμοποιεί ολόκληρη την οθόνη, αλλά μόνο ένα στενό κατά μήκος τμήμα της, περίπου στη μέση. Η υπόλοιπη είναι μαύρη. Τώρα μη με ρωτήσετε γιατί έγινε αυτό. Δεν ξέρω. Αντίθετα με την άσχημη εικόνα του παιχνιδιού, πολύ πολύ όμορφα είναι τα γραφικά του. Τόσο τα sprites, όσο και τα background graphics αγγίζουν την τελειότητα. Θα πρέπει σε αυτό το σημείο να τονίσουμε ότι τα sprites στο παιχνίδι δε φαίνονται ολόκληρα (λόγω της στενότητας της οθόνης) αλλά μόνο ένα τμήμα τους, απ' το κεφάλι μέχρι λίγο πιο πάνω απ' τη μέση. Σε σχετικές ερωτήσεις, πάλι θα δηλώσω άγνοια. Καλούτσικο είναι και το animation, ενώ ο ήχος



READ HEAT: ΜΙΑ ΔΕΥΤΕΡΗ ΓΝΩΜΗ

Είναι στενό, πολύ στενό το game που παίζω εγώ...

Αν υπήρχαν μακρόστενα monitors, το Red Heat θα ήταν ένα πολύ φοβερό full-screen game. Δυστυχώς όμως, τα monitors είναι - και στη χώρα μας - ορθογώνια.

Η Ocean, σε μια απ' τις ασχημότερες στιγμές της. Θα μπορούσε να τα πάει πολύ καλύτερα.

Α. Λεκόπουλος

απλά υποφερτός. Αν θέλετε ένα παιχνίδι με αρκετά καλά γραφικά αγοράστε το. Αλλιώς ... (Το είδαμε σε Atari ST).

7.7 ANIMATION	9.5 ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ ΣΚΗΝΙΚΟΥ
7.0 ΗΧΗΤΙΚΑ ΕΦΕ	6.5 ΓΕΝΙΚΗ ΕΝΤΥΠΩΣΗ



The Duel (Test Drive II)

Είδος **CAR RACING SIMULATOR** Κατασκευαστής **ACCOLADE**

Υπολογιστής **ATARI ST - COMMODORE - AMIGA**

Μορφή **ΔΙΣΚΕΤΑ - ΚΑΣΕΤΑ** Διάθεση **THOMAS SOFT**

Δ. ΑΣΗΜΑΚΟΠΟΥΛΟΣ

Η Porsche 959 και η Ferrari F-40 είναι άπιαστα όνειρα, για τους περισσότερους από εμάς, και - ταυτόχρονα - δύο απ' τα γρηγορότερα και ακριβότερα αυτοκίνητα στον κόσμο. Βέβαια, έχουν και πολλές διαφορές. Η Porsche έχει περισσότερο φινίρισμα και πολυτέλεια, ενώ η Ferrari «φέρνει» περισσότερο προς το αγωνιστικό στυλ.

Γεγονός είναι πως μπορείτε να οδηγήσετε και τα δύο αυτά αυτοκίνητα στο νέο game της Accolade, το Test Drive II. Όπως καταλαβαίνετε, πρόκειται για τον απόγονο του φοβερού εκείνου παιχνιδιού, που είχε προκαλέσει θύελλα, όταν είχε κυκλοφορήσει.

Το Test Drive II μας προέκυψε αρκετά βελτιωμένο, σε σχέση με τον «πρόγονό» του. Αρχικά υπάρχει η δυνατότητα να τρέξετε εναντίον κάποιου αυτοκινήτου, που ελέγχεται απ' τον υπολογιστή, ή εναντίον μόνο του χρόνου (όπως γινόταν στο πρώτο Test Drive). Όπως διαπιστώσατε, τα αυτοκίνητα που μπορείτε να οδηγήσετε έχουν μειωθεί σε δύο από τέσσερα. Υπάρχει όμως η δυνατότητα ν' αγοράσετε κάποια πρόσθετα scenario disks (δεν ξέρω πότε θα έρθουν στη χώρα μας), που περιέχουν τόσο νέα αυτοκίνητα (Porsche 911 RUF, Ferrari Testarossa, Lotus Esprit '88, Lamborghini Countach 5000S '88 και Corvette ZRI '88), όσο και νέες τοποθεσίες για τους αγώνες. Το αντικείμενο του παιχνιδιού είναι αρκετά απλό και γνωστό σε όλους σας: πρέπει να τερματίσετε κάποιες διαδρομές πριν να τελειώσει ο χρόνος και πριν τερματίσει το αυτοκίνητο του αντιπάλου. Στο δρόμο κυκλοφορούν άλλα αυτοκίνητα, με οδηγούς σαφώς πιο αργούς από εσάς. Ο αέρας ανανέωσης που έχει φυσήξει σε όλο το παιχνίδι έχει περάσει και από εδώ και τα αντίπαλα αυτοκίνητα είναι καινούργια: νταλίκες, περιπολικά, station wagons και διάφορα άλλα οχήματα, που δεν υπήρχαν στο πρώτο παιχνίδι. Επίσης, τα τοπία που βλέπετε απ' το παράθυρο του αυτοκινήτου σας έχουν αλλάξει: δέντρα και διάφορα άλλα πραγματάκια, που δεν υπήρχαν στο πρώτο Test Drive.

TEST DRIVE II: ΜΙΑ ΔΕΥΤΕΡΗ ΓΝΩΜΗ

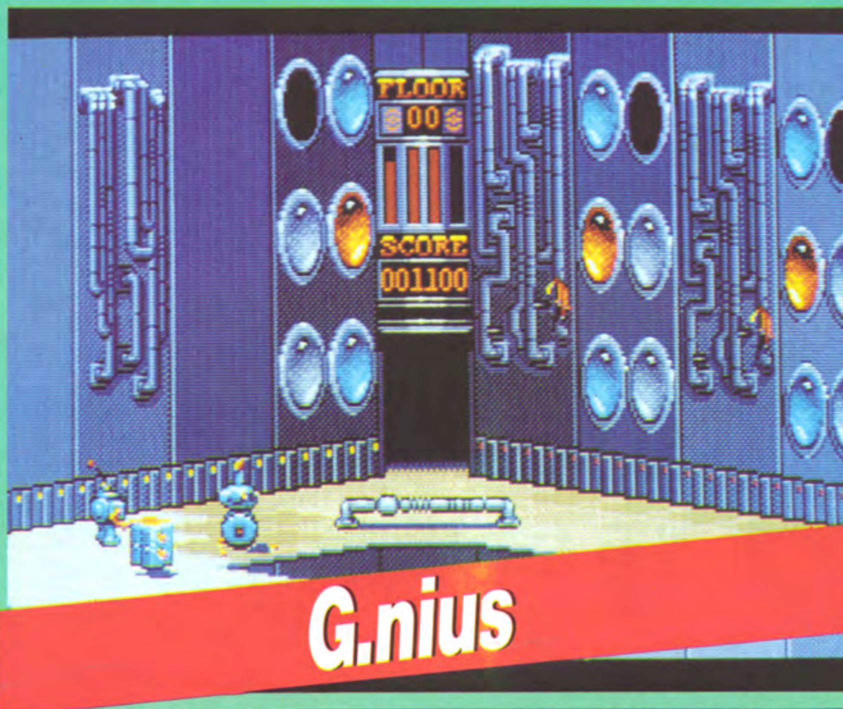
Πρόκειται για μια πραγματική οπτασία, αγαπητοί gamers. Μήπως θέλετε να οδηγήσετε μια Porsche; Ή μήπως προτιμάτε μια Ferrari; Υπάρχει χώρος για όλους. Ακόμη και για τους αστυνομικούς με τα περιπολικά τους. Αλλά αυτοί είναι αναγκαίο κακό.

Δ. Παυλής

Εκείνο που δεν έχει αλλάξει είναι το control. Υπάρχει και εδώ η τελεία, επάνω στο τιμόνι, που γυρίζει όταν στρίβετε. Για να κουνηθεί το τιμόνι, πρέπει να πάρετε τη μεγαλύτερη δυνατή στροφή. Ο έλεγχος που ασκείτε στο όχημα είναι αρκετά ρεαλιστικός και πολλές φορές νιώθετε μια ελαφριά ολίσθηση επάνω στη στροφή. Πάντως, το παιχνίδι έχει κρατήσει όλα τα θετικά στοιχεία του πρώτου Test Drive και έχει προσθέσει επίσης καινούργια.

Ό,τι και να πούμε, πρόκειται για μια πολύ καλή επιλογή.

9.0 ΕΥΚΟΛΙΑ ΧΕΙΡΙΣΜΟΥ	9.0 ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ ΣΚΗΝΙΚΟΥ
9.7 ΗΧΗΤΙΚΑ ΕΦΕ	9.3 ΓΕΝΙΚΗ ΕΝΤΥΠΩΣΗ



G.nius

Είδος **ARCADE - ADVENTURE** Υπολογιστής **ATARI ST - AMIGA**

Μορφή **ΔΙΣΚΕΤΑ** Κατασκευαστής **LORICIELS - LANKHOR** Διάθεση **ARCADE LTD**

Α. ΛΕΚΟΠΟΥΛΟΣ

Το διστημόπλοιο G-452 ταξίδευε με την ηρεμία που αρμόζει σ' ένα τεράστιο σκάφος που κινείται μέσα στο αχανές διάστημα, μεταφέροντας εμπορεύματα στις αποικίες που βρίσκονταν στις εσχατιές του Σύμπαντος. Κυβερνήτης του G-452 ένα ρομπότ με τεχνητή ευφυΐα, επιφορτισμένο να φέρει σε πέρας το δύσκολο και μακρύ ταξίδι. Όλα δούλευαν ρολόι και ο κυβερνήτης G.nius ξεκουράζονταν στην πολυθρόνα του, όταν έγινε το κακό. Ένας αστεροειδής βρήκε πολύ ελκυστική τη δεξιά πλευρά του διαστημοπλοίου και καρφώθηκε εκεί. Ο υπολογιστής του σκάφους, αφού επιθεώρησε τις ζημιές, έκανε αναγκαστική προσγείωση σε κάποιο πλανήτη. Μόλις ο G.nius συνήλθε από το σοκ, συνδέθηκε με τον υπολογιστή και επιθεώρησε τις ζημιές. Τα πράγματα ήταν πραγματικά άσχημα. Το φορτίο είχε μετατοπιστεί και το γεγονός αυτό, σε συνδυασμό με τις σοβαρές ζημιές του ηλεκτρικού συστήματος, δημιούργησε άμεσο κίνδυνο έκρηξης. Σαν να μην έφταναν όλα αυτά, τα ρομπότ συντήρησης είχαν ψιλοτρελαθεί και τριγύριζαν στο σκάφος, καταστρέφοντας οτιδήποτε ήταν σε κίνηση. Όπως καταλαβαίνετε, το καλύτερο πράγμα για το φίλο μας τον G.nius είναι να εγκαταλείψει το σκάφος όσο πιο γρήγορα γίνεται.



G.NIUS: ΜΙΑ ΔΕΥΤΕΡΗ ΓΝΩΜΗ

Πρόκειται για ένα παιχνίδι που - όπως θα έλεγε και η γιαγιά μου - ούτε κλαίει ούτε γελάει. Είναι συμπαθητικό και μάλλον αρκετά δύσκολο να το προχωρήσετε. Όρεξη να 'χετε.....

Δ. Παυλής

Εσείς φυσικά παίζετε το ρόλο του G.nius, τον οποίο και κατευθύνετε μέσα στο διαστημόπλοιο, προσπαθώντας να εντοπίσετε την έξοδο. Τα εμπόδια που θα συναντήσετε, εκτός απ' τα δολοφονικά ρομπότ, είναι και τα εμπορεύματα που έχουν φράξει διάφορες πόρτες, απ' τις οποίες δεν μπορείτε να περάσετε. Το ρομποτάκι, σαν ρομπότ που είναι, λειτουργεί με μπαταρίες, που - κάποια στιγμή - τελειώνουν. Επίσης, τελειώνουν και οι σφαίρες, με τις οποίες ξεπαστρεύετε τα ρομπότς, τα οποία - προσοχή - δεν σας κάνουν μόνο κακό: Καταστρεφόμενα, αφήνουν πίσω τους κάποια bonus, που σας δίνουν ενέργεια ή σφαίρες. Τα ποσά των πυρομαχικών, της ενέργειας και των υπόλοιπων ζωτικών σημείων που έχετε, φαίνονται σε κάποιον πίνακα, που βρίσκεται στο επάνω μέρος της οθόνης. Μπορείτε, πριν αρχίσει το παιχνίδι, να κανονίσετε πόσα πυρομαχικά ή ενέργεια θα έχετε, κάνοντάς το ευκολότερο ή δυσκολότερο.

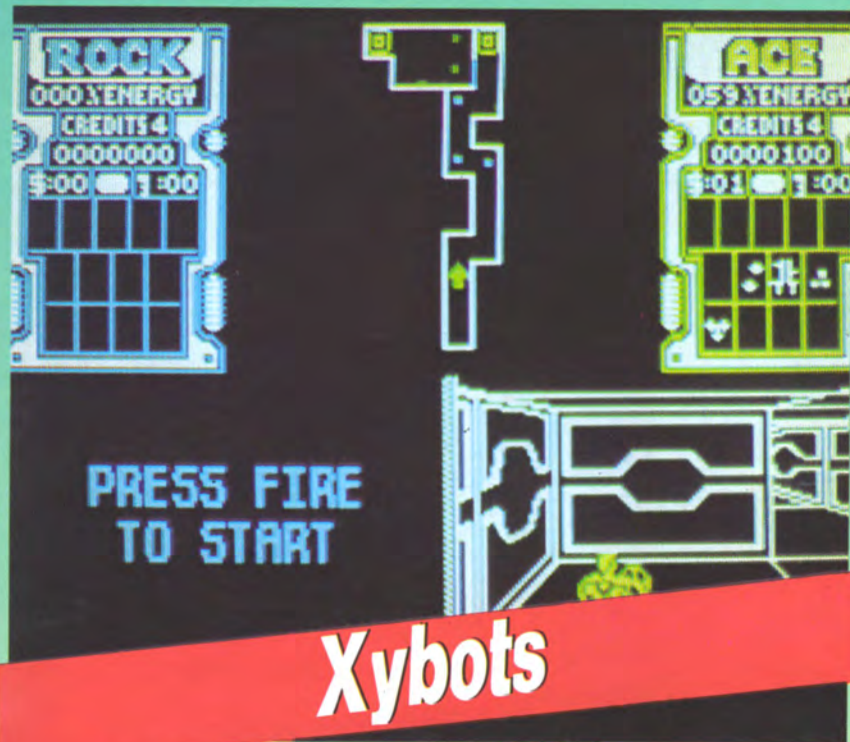
Τα γραφικά του G.nius χαρακτηρίζονται από τα ζωηρά χρώματα και τα αρκετά περίεργα sprites, μερικά απ' τα οποία δεν καταλαβαίνετε τι είναι. Βέβαια, εδώ που τα λέμε, δεν υπάρχει λόγος να καταλάβετε τα γραφικά: αν δεν σας πειράζουν αφήστε τα, αν σας πειράζουν καταστρέψτε τα. Ένα μικρό πρόβλημα υπάρχει με την τρισδιάστατη απεικόνιση: Τα διάφορα δωμάτια που περνάτε σας δίνονται με τρεις διαστάσεις και το G.nius μπορεί να κινηθεί και προς το βάθος της οθόνης. Το πρόβλημα εδώ είναι πως, όταν συναντάτε κάποιο κινούμενο αντικείμενο, δεν μπορείτε να καταλάβετε σε ποιά ευθεία πρέπει να τοποθετηθείτε για να το πετύχετε. Βέβαια, μετά από μερικές ώρες παιχνιδιού, θα έχετε αποκτήσει την κατάλληλη εξοικείωση με το πρόγραμμα.

Ελέγχετε το ρομποτάκι με το joystick και η ανταπόκριση στις εντολές που του δίνετε είναι αρκετά γρήγορη και σαφής. Το animation είναι αρκετά γρήγορο, χωρίς να γίνεται αφύσικο και σπαστό. Αρκετά καλά είναι τα πράγματα και στον τομέα του ήχου, όπου υπάρχουν φυσικά εφέ και ένα πολύ καλό sampled κομμάτι στην αρχή του παιχνιδιού. Συνοψίζοντας θα χαρακτηρίζαμε το G.nius

ένα μάλλον απρόσωπο arcade-adventure game. Οι φανατικοί του είδους θα το βρουν μέχρι και... συμπαθητικό. (Το είδαμε σε Atari ST).

SOFTWARE REVIEW

7.7 ANIMATION	7.9 ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ ΣΚΗΝΙΚΟΥ
7.6 ΗΧΗΤΙΚΑ ΕΦΕ	7.0 ΕΥΚΟΛΙΑ ΧΕΙΡΙΣΜΟΥ
8.9 ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ	7.0 ΓΕΝΙΚΗ ΕΝΤΥΠΩΣΗ



Xybots

Είδος **ARCADE** Υπολογιστής **SPECTRUM - AMSTRAD - COMMODORE**

Μορφή **ΚΑΣΕΤΑ / ΔΙΣΚΕΤΑ** Κατασκευαστής **TENGEN/DOMARK**

Διάθεση **GREEK SOFTWARE**

Κ. ΒΑΣΙΛΑΚΗΣ

«Κάπου σ' ένα μακρινό πλανήτη, οι κακοί εξωγήινοι έχουν φτιάξει μια στρατιά από ρομπότ, τα οποία έχουν σαν αποστολή να σταματήσουν τη δική σας κοσμοσωτήρια αποστολή. Εσείς, οπλισμένος με θάρρος, εξυπνάδα, αντοχή...!!».

Δεν ξεχάσατε, βέβαια, το μάθημα από το τελευταίο shoot 'em up, αλλά μια καλή επανάληψη δεν κάνει κακό, έτσι δεν είναι; Πάντως, νομίζουμε ότι είναι καιρός να πρωτοτυπήσουν, όσον αφορά τουλάχιστον τις ιστορίες των παιχνιδιών.

Για να μην τα πολυλογούμε όμως, το Xybots είναι ένα ακόμη θύμα στην ιστορία "coin-op conversions". Θύτης είναι η Domark, μέσω της θυγατρικής της Tengen, η ίδια που προ ολίγου μας έφερε το "Vindicators". Το Xybots όμως είναι εντελώς διαφορετικό.

Ας αρχίσουμε με την περιγραφή της οθόνης. Η οθόνη χωρίζεται σε πέντε κομμάτια: πάνω και στη μέση βρίσκεται ένας χάρτης του τρέχοντος επιπέδου. Αριστερά και δεξιά από το χάρτη βρίσκονται οι αναφορές κατάστασης των δύο παιχτών που λαμβάνουν μέρος. Κάτω δεξιά και κάτω αριστερά βρίσκεται, τέλος, το «παράθυρο» του κάθε παίχτη στον κόσμο του παιχνιδιού. Οι δύο παίχτες μπορούν να παίζουν ταυτόχρονα.

Ο τρόπος απεικόνισης της δράσης στο παιχνίδι διαφέρει από τα συνηθισμένα, θυμίζοντας ελαφρά το Gryzor, και περισσότερο το πρώτο κομμάτι του Vindicator. Βλέπετε την οθόνη πίσω από τον ήρωά σας, σε 3D. Οι εχθροί ξεκινούν από το βάθος της οθόνης και έρχονται προς το μέρος σας. Το ίδιο κάνουν και οι σφαίρες τους. Ο λαβύρινθος δεν είναι ευθύς σε όλο του το μήκος (τι είδους λαβύρινθος θα ήταν, άλλωστε), αλλά έχει στροφές. Για να στρίψετε, πατάτε το fire και την ανάλογη διεύθυνση.

Στο λαβύρινθο, όπως είπαμε, υπάρχουν ρομπότ. Αυτά είναι διαφορετικών ειδών: Ο Master Xybot, που είναι ο μεγάλος κακός και ο πιο δυνατός φυσικά, ενώ ο χαμηλότερος στην ιεραρχία και πιο συμπαθητικός είναι ο «μεταφορέας Xybot», ο οποίος σκοτώνεται πολύ εύκολα και, εκτός αυτού, αφήνει συνήθως μια κάψουλα με πολύτιμη ενέργεια. Γι' αυτό άλλωστε είναι συμπαθητικός!

Σκορπισμένα στο επίπεδο βρίσκονται κλειδιά και χρήματα. Τα κλειδιά (δεν θα το πιστέψετε, αλλά...) ανοίγουν πόρτες, και τα χρήματα έχουν τον εντελώς απροσδόκητο ρόλο να χρησιμοποιούνται ως αντάλλαγμα για διάφορα έξτρα, όπως καλύτερα όπλα,



XYBOTS: ΜΙΑ ΔΕΥΤΕΡΗ ΓΝΩΜΗ

Ό,τι και να πει κανείς για ένα shoot' em up, θα είναι μάλλον συνηθισμένο, εκτός και αν το παιχνίδι έχει κάτι το πολύ ξεχωριστό. Το Xybots μάλλον δεν έχει τίποτα ιδιαίτερο, εκτός ίσως απ' το ασυνήθιστα για τέτοιο game ποικίλο display του. Βέβαια, η έλλειψη πρωτοτυπίας δεν σημαίνει ότι το Xybots δεν είναι ένα καλό shoot'em up. Απλώς τα shoot'em ups δεν έχουν ποικιλία...

Α. Λεκόπουλος

ενέργεια, χάρτες κ.ά. Η ιστορία συνεχίζεται, φυσικά, μέχρι να χάσετε, ή να τελειώσετε το παιχνίδι (όποιο από τα δύο συμβεί πρώτο).

Το Xybots τα καταφέρνει αρκετά καλά στα γραφικά. Ο ήχος είναι τα συνηθισμένα εφέ στο παιχνίδι και μία εισαγωγική μουσική, ενώ το gameplay είναι αρκετά σωστό. Μια ενδεδειγμένη αγορά. (Το είδαμε σε Amstrad).

8.5 ΓΡΑΦΙΚΑ	8.7 ΗΧΟΣ
8.9 ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ	8.8 ΓΕΝΙΚΗ ΕΝΤΥΠΩΣΗ

The Quest for the Time Bird

Είδος **GRAPHIC ADVENTURE** Υπολογιστής **ATARI ST**

Κατασκευαστής **INFOGRAMES** Μορφή **ΔΙΣΚΕΤΑ** Διάθεση **ARCADE LTD**

Α. ΛΕΚΟΠΟΥΛΟΣ

Το "The Quest for the Time Bird" είναι ένα γαλλικό graphic adventure, φτιαγμένο απ' τη Loriciels. Η ιστορία του εξελίσσεται στο μυθικό κόσμο του Akbar, κοντά στα οροπέδια του Medir. Εκεί έχει το βασίλειό του ο Ιππότης Bragon και όλοι περνούν μια ήσυχη ζωή, μέχρι που φτάνει η Roxanna, κόρη της Mara. Ο ερχομός της κοπέλας αυτής αναστατώνει το βασίλειο του Bragon, γιατί η Roxanna φέρνει ένα μήνυμα απ' τη Mara: Ο κακός Ramor, που μέχρι τώρα ήταν φυλακισμένος, σε 9 μέρες θα ελευθερωθεί. Το μόνο πράγμα που μπορεί να σώσει τον κόσμο απ' τον Ramor είναι το Time Bird, το οποίο μπορεί να βρει η Roxanna.

΄Οπως καταλάβατε, παίζετε το ρόλο της Roxanna και τριγυρνάτε στον Akbar, προσπαθώντας να βρείτε το Time Bird. Σύντροφός σας ένας ευτραφής και δυνατός κύριος, που σας βοηθάει αρκετά.

Στο παιχνίδι δεν θα χρειαστεί να χρησιμοποιήσετε καθόλου κείμενο (ή σχεδόν καθόλου), διότι όλα λειτουργούν με icons. Οι τοποθεσίες του παιχνιδιού είναι αρκετά ατμοσφαιρικές και τα γραφικά φοβερά καλοσχεδιασμένα. Θα σας θυμίσουν ένα γαλλικό poker που είχαμε παρουσιάσει παλιότερα είναι πράγματι εντυπωσιακά. Πολύ σωστά είναι και τα sprites του, ενώ, όπου υπάρχει animation, ο παίκτης δεν μένει παραπονεμένος. Ο ήχος του παιχνιδιού κυμαίνεται στα ίδια - πολύ καλά - επίπεδα.





Βλέποντας κανείς το "Time Bird" για πρώτη φορά, μπορεί - πολύ εύκολα - να ξεγελαστεί και να νομίσει πως το παιχνίδι είναι κατάλληλο για αρχάριους. ΄Ομως δεν είναι έτσι. Οι γρίφοι του είναι αρκετά δύσκολοι και οι εχθροί σωστά εκπαιδευμένοι.

Πολύ καλό για κάποιους προχωρημένους. (Το είδαμε σε Atari ST).

THE QUEST FOR THE TIME BIRD: ΜΙΑ ΔΕΥΤΕΡΗ ΓΝΩΜΗ

Καλός ήχος, άριστα γραφικά, αλλά ο τρόπος χειρισμού είναι αρκετά δύσκολος και οι γρίφοι ακατανόητοι για τους άπειρους adventurers. Πάντως, ό,τι και να 'ναι, αποτελεί πρόκληση.

Δ. Παυλής

9.5 ΓΡΑΦΙΚΑ	9.2 ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ
9.3 ΗΧΟΣ	9.1 ΓΕΝΙΚΗ ΕΝΤΥΠΩΣΗ

PIXEL Software Boutique



L' ARCHE DU CAPTAIN BLOOD

Το γαλλικό παιχνίδι που συγκλόνισε την Ευρώπη.

	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Κασέτα για Spectrum	OP010SC	2000	1750
Κασέτα για Amstrad	OP010AC	2000	1750
Κασέτα για Commodore	OP010CC	2000	1750
Δισκέτα για Spectrum +3	OP010SD	2400	2100
Δισκέτα για Amstrad 6128	OP032AD	2400	2100
Δισκέτα για Commodore	OP010CD	2400	2100

3D CHESS

Δείτε το σκάκι από μια άλλη... διάσταση.

	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Δισκέτα 5 1/4" για IBM PC	GP093PC5	2400	2150

PITSTOP II

Πόσο μπορείτε να αντέξετε στην ταχύτητα;

	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Δισκέτα 5 1/4" για IBM PC	GP094PC5	2400	2150

OBLITERATOR

Τα shoot' em ups είναι περήφανα γι' αυτό...

	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Δισκέτα για Amstrad	GP086AD	2400	2150

DOMINATOR

Εισβάλλετε... κυριαρχήστε... κατακτήστε... και σώστε την ανθρωπότητα, πυροβολώντας σε κάθε κατεύθυνση

	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Κασέτα για Spectrum	GP085SC	1600	1450
Κασέτα για Amstrad	GP085AC	1600	1450
Δισκέτα για Amstrad	GP085AD	2400	2150

FOOTBALL MANAGER

Το παιχνίδι που έκλεψε τις καρδιές όλων των ποδοσφαιρόφιλων... τώρα και για συμβατούς!

	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Δισκέτα 5 1/4" για IBM PC	GP091PC5	2400	2150

BOULDER DASH II

Η συνέχεια του πολυβραβευμένου σ' όλο τον κόσμο arcade

	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Δισκέτα 5 1/4" για IBM PC	GP092PC5	2400	2150

LICENCE TO KILL

Πριν ακόμα την δείτε στον κινηματογράφο... η θριαμβευτική επιστροφή του James Bond σε ένα θαυμάσιο film-conversion shoot' em up.

	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Κασέτα για Spectrum	GP088SC	1600	1450
Κασέτα για Amstrad	GP088AC	1600	1450
Δισκέτα για Amstrad	GP088AD	2400	2150
Κασέτα για Commodore	GP088CC	1600	1450
Δισκέτα 5 1/4" για IBM PC	GP088PC5	3500	3150
Δισκέτα 3 1/2" για IBM PC	GP088PC3	3500	3150

ACE OF ACES

Το ένδοξο simulator για ηρωικές αποστολές

	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Κασέτα για Spectrum	OP082SC	750	650
Κασέτα για Amstrad	OP082AC	750	650
Κασέτα για Commodore	OP082CC	750	650

WAY OF THE TIGER

Οπλιστείτε με τη δύναμη του τίγρη στις μονομαχίες τής Άπω Ανατολής

	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Κασέτα για Spectrum	OP083SC	750	650
Κασέτα για Amstrad	OP083AC	750	650
Κασέτα για Commodore	OP083CC	750	650

TIME SCANNER

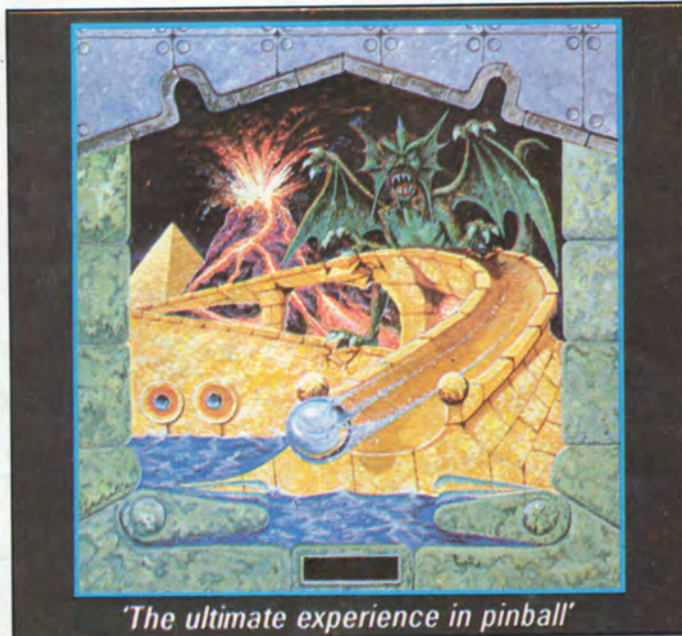
Μπορεί να έχετε παίξει με πολλά φλίπερ... όχι όμως με ένα τέτοιο φλίπερ!

	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Κασέτα για Spectrum	GP087SC	1600	1450
Κασέτα για Amstrad	GP087AC	1600	1450
Δισκέτα για Amstrad	GP087AD	2400	2150

ENDURO RACER

Μην ξεκινήσετε χωρίς κράνος... Αυτό το game είναι πολύ κοντά στην πραγματικότητα!

	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Κασέτα για Spectrum	OP084SC	750	650
Κασέτα για Amstrad	OP084AC	750	650
Κασέτα για Commodore	OP084CC	750	650



'The ultimate experience in pinball'

ROBOCOP

Ένα arcade-action game, βασισμένο στο ομώνυμο film.

	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Κασέτα για Spectrum	OP001SC	2000	1750
Κασέτα για Amstrad	OP001SC	2000	1750
Κασέτα για Commodore	OP001CC	2000	1750
Δισκέτα για Spectrum +3	OP001SD	2400	2100
Δισκέτα για Amstrad 6128	OP001AD	2400	2100
Δισκέτα για Commodore	OP001CD	2400	2100
Δισκέτα για Atari ST	OP001ST	2950	2600

MEAN 18 GOLF

Το παιχνίδι των αριστοκρατών γίνεται τώρα ένα παιχνίδι για τους... PC users.

	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Δισκέτα 5 1/4" για IBM PC	GP095PC5	2400	2150

WORLD SNOOKER

Ο πρωταθλητής Alex Higgius εναντίον σας... σε ένα ρεαλιστικότατο εξομοιωτή μπιλιάρδου.

	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Δισκέτα 5 1/4" για IBM PC	GP096PC5	2400	2150

• Τώρα μπορείτε και εσείς
να αποκτήσετε μερικά
απ' τα παιχνίδια των ονείρων σας,
χωρίς να βγείτε καν απ' το σπίτι σας.

• Κάθε μήνα στις σελίδες αυτές
θα βρίσκετε
μερικά απ' τα καλύτερα computer games,
τα οποία μπορείτε
να παραγγείλετε.

• Πώς?
Απλά συμπληρώστε
το παρακάτω κουπόνι και στείλτε το
στη διεύθυνση:

Προς Περιοδικό PIXEL
Λ. Συγγρού 44
11742 Αθήνα

• Οι τιμές συμπεριλαμβάνουν ΦΠΑ

A.P.B.

Παίξτε «κλέφτες κι αστυνόμους»... με το joystick στο χέρι, σ' ένα παιχνίδι με ατέλειωτη δράση και πολύ... χιούμορ!

	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Κασέτα για Spectrum	GP089SC	1600	1450
Κασέτα για Amstrad	GP089AC	1600	1450
Κασέτα για Commodore	GP089CC	1600	1450
Δισκέτα για Amstrad	GP089AD	2400	2150

DRAGON NINJA

Δράση και κίνδυνος στο φοβερό coin-op των φανταστικών γραφικών

	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Κασέτα για Spectrum	OP026SC	1500	1350
Κασέτα για Amstrad	OP026AC	1500	1350
Κασέτα για Commodore	OP026CC	1500	1350
Δισκέτα για Spectrum +3	OP026SD	2250	2000
Δισκέτα για Amstrad 6128	OP026AD	2250	2000

RAMBO

«Απ' όπου περνά; φυτρώνει καυτό μολύβι...»

	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Κασέτα για Spectrum	OP081SC	750	650
Κασέτα για Amstrad	OP0 081AC	750	650
Κασέτα για Commodore	OP0 81CC	750	650

GEMINI WING

'Ενα shoot' em up στα όρια του θρίλερ.

	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Κασέτα για Spectrum	GP090SC	1600	1450
Κασέτα για Amstrad	GP090AC	1600	1450
Δισκέτα για Amstrad	GP090AD	2400	2150

PIXEL / Software Boutique

ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ

ΤΙΤΛΟΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΠΟΣΟΤΗΤΑ	ΤΙΜΗ PIXEL	ΣΥΝΟΛΙΚΗ ΑΞΙΑ
			ΣΥΝΟΛΟ	______ ΔΡΧ.

Ελαχιστο χρονικο περιθωριο αποστολης, 20 ημερες

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ______________________

____

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ______________________

Τ.Κ. __________ ΠΟΛΗ __________ ΤΗΛ. __________

Είμαι άνω των 18 ετών.

ΥΠΟΓΡΑΦΗ __________ ΗΜΕΡΟΜΗΝΙΑ __________

Δεν είμαι άνω των 18 ετών.

ΥΠΟΓΡΑΦΗ ΚΗΔΕΜΟΝΑ __________ ΗΜΕΡΟΜΗΝΙΑ __________

****Οι παραπάνω τιμές συμπεριλαμβάνουν Φ.Π.Α. 16%.***

Οι παραπάνω τιμές ακυρώνουν τις προηγούμενες και ισχύουν μέχρι την κυκλοφορία του επόμενου τεύχους του Pixel.

Ταχυδρομηστε το κουπονι στη διευθυνση:

Περιοδικό PIXEL
Λ. Συγγρού 44 117 42 Αθήνα

• Δεν στέλνω χρήματα, αλλά θα πληρώσω με αντικαταβολή, μόλις λάβω τα παιχνίδια.

Τα έξοδα αντικαταβολής επιβαρύνουν τον παραλήπτη.

Του Γ. Κυπαρίσση

POPULOUS

Το παιχνίδι των θεών



Και στην πέμπτη κίνηση βουνό υψώθη. Και κατέστρεψε κάμπους και πολιτείες και οι άνθρωποι του Σκότους έγιναν βορά των ανέμων. Και για εφτακόσιες ενενήντα γενεές υμνούσε η Ευλογημένη Φυλή τη μεγαλή νίκη. Και σημάδι μέγα εφάνη εις τον ουρανόν, "Game Over" και βαθμοί 50.325...»

"Populous, κεφ. ιε΄ 1-10"

Το να κατατάξουμε το populous σε κάποια συγκεκριμένη κατηγορία είναι μάλλον πολύ δύσκολο πράγμα. Δεν κινείτε κάποιο συγκεκριμένο sprite, αν και sprites υπάρχουν πολλά στο παιχνίδι. Δεν δίνετε συγκεκριμένες εντολές, όπως στα adventures (άλλωστε το παιχνίδι δεν είναι adventure). Δεν κάνετε τίποτα συγκεκριμένο. Απλά... επιβλέπετε.

Μάλιστα, επιβλέπετε, έχοντας τη δύναμη και την εξουσία ενός θεού. Είστε μια θεϊκή δύναμη, το Καλό ή το Κακό (το τι θα είστε εξαρτάται από εσάς) και σκοπός σας είναι να χαρίσετε την ευημερία και τη δύναμη στους πιστούς σας. Όμως, ας πάρουμε τα πράγματα από την αρχή τους.

Ο κόσμος του Populous είναι αρκετά παράξενος. Το Βιβλίο των Κόσμων είναι στη διάθεσή σας, μέσα από το οποίο μπορείτε να παρακολουθήσετε τη γη, καθώς τα χρόνια κυλούν. Στις παράξενες περιοχές των Κόσμων ζουν δύο φυλές, τις οποίες μπορείτε να ξεχωρίσετε από τις σημαίες τους: κόκκινες για τη φύλη του Κρανίου και μπλε για τη φυλή του Σταυρού, του Ankh όπως ονομάζεται. Οι δραστηριότητες και οι συνήθειες της κάθε φυλής δεν διαφέρουν σε τίποτα από την πραγματικότητα. Ζουν και πεθαίνουν, εξερευνούν, δημιουργούν χωριά και πολιτείες, αναπτύσσονται τεχνολογικά και, τέλος, πολεμούν για την ολοκληρωτική κυριαρχία της χώρας. Όλα αυτά μπορείτε να τα παρακολουθήσετε ενώ συμβαίνουν επάνω στο χάρτη. Ένα χάρτη που δείχνει σε μεγέθυνση ένα συγκεκριμένο κομμάτι του κόσμου. Ο δικός σας σκοπός είναι, όπως αναφέραμε πιο πάνω, να βοηθήσετε τη φυλή σας, χρησιμοποιώντας κατάλληλα τη δύναμη που διαθέτετε. Με την τεράστια αυτή δύναμη μπορείτε να αλλάξετε τη μορφή του εδάφους, έτσι ώστε να βοηθήσετε τον εποικισμό της από τη δική σας φυλή ή να προκαλέσετε μια σειρά από καταστρεπτικά φυσικά φαινόμενα στη φυλή των άπιστων, οδηγώντας τους στον αφανισμό. Μη νομίζετε βέβαια ότι και αντίπαλος κοιμάται το αντίθετο μάλιστα. Κάθε στιγμή που περνά γίνεται όλο και ισχυρότερος. Το ποιός από τους δύο σας θα νικήσει εξαρτάται από τη στρατηγική που θα ακολουθήσετε.

REVIEW

Η κατάκτηση είναι ο βασικότερος στόχος του παιχνιδιού. 500 Κόσμοι σας περιμένουν να τους κατακτήσετε, καθένας με τα δικά του ιδιαίτερα χαρακτηριστικά. Παγωμένες τοποθεσίες, καυτές έρημοι, πράσινες πεδιάδες και τροπικές ζούγκλες είναι μερικά από τα τοπία που θα συναντήσετε. Για κάθε ένα από αυτά, θα πρέπει να έχετε διαφορετική τακτική. Για να μπορείτε να λέτε ότι νικήσατε, θα πρέπει να εξοντώσετε τον αντίπαλο, προτού προχωρήσετε στο γειτονικό κόσμο.

Όλα αυτά τα γεγονότα διαδραματίζονται στο τμήμα του χάρτη που έχετε μπροστά σας. Το τοπίο είναι τρισδιάστατο και πολύ προσεγμένο. Οι άνθρωποι με τις μπλε σημαίες και φορεσιές είναι οι δικοί σας. Αν τους παρατηρήσετε, θα δείτε κάποιον από αυτούς να κουβαλά μαζί του το Σταυρό. Αυτός είναι ο αρχηγός, το άτομο το οποίο επηρεάζετε περισσότερο από όλους. Ο αρχηγός έχει πολλές αρμοδιότητες και μπορείτε να έχετε μόνο έναν κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού. Εάν ο αρχηγός πεθάνει, τότε το ιερό σύμβολο μένει σε κάποιο σημείο του εδαφούς και θα πρέπει γρήγορα να το δώσετε σε έναν νέο αρχηγό, γιατί αλλιώς οι συνέπειες θα είναι πολύ άσχημες για εσάς. Γύρω από τον αρχηγό, βέβαια, βρίσκεται ο απλός λαός, ο οποίος υπακούει πιστά στις εντολές του αρχηγού και τις δικές σας. Μπορούν να ακολουθήσουν τον αρχηγό, να κατοικήσουν μια περιοχή ή να πολεμήσουν τον εχθρό.

Εάν συναντηθούν δύο κάτοικοι, ενώνονται για να σχηματίσουν έναν ισχυρότερο κάτοικο, κάτι που είναι ιδιαίτερα σημαντικό, όταν ο πόλεμος θα κυριαρχεί σε κάθε γωνία του κόσμου. Η δύναμη των κατοίκων εξαρτάται από τον αριθμό της ομάδας και από τον οπλισμό που διαθέτουν. Με τον καιρό πάντως, το πολιτιστικό τους επίπεδο αυξάνεται. Τελευταίοι και πιο σπάνιοι είναι οι ιππότες. Σπάνια θα έχετε παραπάνω από δύο συγχρόνως στο παιχνίδι, κι αυτό γιατί χρειάζονται πολύ μεγάλη «θεϊκή ενέργεια» για να δημιουργηθούν. Ιππότης μπορεί να γίνει μόνο ο αρχηγός σας, του οποίου μοναδικός σκοπός είναι να πολεμά και να καταστρέφει. Θα τον αναγνωρίσετε εύκολα από την πανοπλία του και μπορείτε να τον παρακολουθήσετε καθώς μπαίνει στο εχθρικό έδαφος, ψάχνοντας για τους «άλλους», γκρεμίζοντας και καίγοντας τις πόλεις. Ο ιππότης θα συνεχίσει να εξοντώνει τον εχθρό, μέχρι να σκοτωθεί ή να νικήσει. Αν και όπως αναφέραμε είναι δύσκολο να έχετε παραπάνω από δύο ιππότες, σε περίπτωση που έχετε δημιουργήσει περισσότερους, έχετε τη δυνατότητα να τους ενώσετε μεταξύ τους, δημιουργώντας έτσι έναν ακόμα ισχυρότερο ιππότη.



Τα κτήρια που θα αποτελέσουν μια πόλη είναι πολλών ειδών. Ανάλογα με τη φύση του εδάφους κυμαίνονται από απλές καλύβες μέχρι πέτρινα κάστρα. Το τι σας συμφέρει να έχετε τη διάθεσή σας είναι λιγάκι δύσκολο να σας το πούμε από τώρα, κι αυτό γιατί εξαρτάται από τη φύση του εδάφους. Σε ορεινές περιοχές είναι δύσκολο να «στρώσετε» το έδαφος, για να υψώσετε κάστρο, αλλά αυτό πολλές φορές αξίζει τον κόπο, γιατί συμφέρει. Τα κάστρα έχουν το υψηλότερο τεχνολογικό επίπεδο, αλλά απαιτούν περισσότερο χρόνο για να «γεμίσουν» με κατοίκους. Ο υπερπληθυσμός σε ένα κτήριο έχει σαν αποτέλεσμα να ξεκινήσουν ορισμένοι κάτοικοι τον εποικισμό των γύρω περιοχών. Θα πρέπει λοιπόν, κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, να «ζυγίσετε» τις δύο περιπτώσεις: τα μικρά χωριά σας βοηθούν να αποικήσετε μεγαλύτερη περιοχή, αλλά τα κάστρα είναι πιο προηγμένα τεχνολογικά και είναι δυσκολότερο να κατακτηθούν. Στρατηγική και πάλι στρατηγική. Χωρίς αυτήν, καλύτερα να μην παίξετε.



ΠΕΡΙ ICONS

Τα icons που χρησιμοποιεί το Populous είναι πολλά και διάφορα. Χωρίζονται σε τέσσερις βασικές ομάδες, ανάλογα με τα αποτελέσματά τους κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού.

Αρχίζουμε από τα icons «γενικής χρήσης», που βρίσκονται δεξιά του χάρτη. Ένα από αυτά ενεργοποιεί (ή όχι) τα ηχητικά εφέ, ένα είναι υπεύθυνο για τη μουσική, ενώ υπάρχει ένα ακόμη πλήκτρο, για παύση.

Το icon της «ισορροπίας» συμβολίζεται με τη ζυγαριά. Πατώντας το, εμφανίζεται ένα σύνθετο μενού. Εκεί μπορείτε να ρυθμίσετε τις περισσότερες από τις βασικές παραμέτρους του παιχνιδιού: εάν θα μπορείτε να μεταβάλλετε τη διαμόρφωση του εδάφους, να επιτεθείτε σε πόλεις και στον ίδιο τον αρχηγό, να χρησιμοποιήσετε σεισμούς, βάλτους, ηφαίστεια και όλα τα υπόλοιπα καταστρεπτικά options και, ακόμα, να αλλάξετε την ταχύτητα και την «επιθετικότητα» του κάθε παι-

SPECIAL REVIEW

κτη (κάτι ιδιαίτερα χρήσιμο, ειδικά όταν θα είστε αρχάριος). Θα πρέπει να προσθέσουμε ότι, στην περίπτωση της σύνδεσης δύο παικτών με modem (το παιχνίδι περιλαμβάνει ΚΑΙ αυτήν την περίπτωση), η «επιθετικότητα» των παικτών δεν μπορεί να μεταβληθεί, μια και αυτό πια εξαρτάται από εσάς. Επίσης, σημαντικό είναι το Game Setup icon. Πατώντας το, καθορίζετε αν θα παίξουν ένας παίκτης και ο υπολογιστής, ή δύο παίκτες. Ακόμα, μπορείτε να «ζωγραφίσετε» εσείς το χαρτή του παιχνιδιού και να παίξετε με βάση το χάρτη αυτό, χρησιμοποιώντας κατάλληλα τα F πλήκτρα. Μπορείτε άλλωστε να διαλέξετε αν θα είστε ο καλός ή ο κακός, ακόμα και κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού.



Πάμε τώρα στα icons διεύθυνσης. Θα τα αναγνωρίσετε αμέσως από τα βέλη τους. Με αυτά μπορείτε να κινηθείτε οπουδήποτε στο χάρτη, σε μικρές όμως αποστάσεις. Δίπλα σε αυτά είναι και το icon με το ερωτηματικό. Κάνοντας κλικ επάνω σε αυτό, ο cursor «μεταμορφώνεται» αυτόματα σε ασπίδα. Δώστε την ασπίδα κάνοντας κλικ σε οποιοδήποτε κτήριο ή κάτοικο, και αμέσως θα έχετε τις σχετικές πληροφορίες στη μεγάλη ασπίδα επάνω δεξιά. Η ασπίδα είναι χωρισμένη με τέσσερα τμήματα. Από αυτά, το επάνω αριστερά δείχνει αν το αντικείμενο που εξετάζετε ανήκει σε εσάς ή στον «άλλον». Δεξιά βλέπετε το τεχνολογικό και πολιτιστικό επίπεδο, το οποίο κυμαίνεται από γροθιές και πέτρες μέχρι τόξα και ξίφη (τα οποία είναι και τα πιο εξελιγμένα). Κάτω αριστερά βλέπετε αν αναφέρεστε σε ανθρώπους ή κτήρια, ενώ ακριβώς δίπλα υπάρχουν οι κύριες πληροφορίες: εδώ μπορείτε να μάθετε πόσο δυνατό είναι το ανθρωπάκι που εξετάζετε (ανάλογα με την μπάρα ενέργειας που διαθέτει) και, ακόμα, πόσο ισχυρό είναι το κτήριο που εξετάζετε απέναντι σε εχθρική εισβολή και πόσος είναι ο πληθυσμός του. Και αυτές οι πληροφορίες αντιπροσωπεύονται με μπάρες. Εάν η μπάρα του πληθυσμού γεμίσει, τότε κάποιοι κάτοικοι θα ξεκινήσουν για καινούργια γη και καινούργιο σπίτι. Εάν γίνει κάποια μάχη, τότε δύο μπάρες θα σας πληροφορήσουν για τη δύναμη του κάθε αντιπάλου. Δίπλα από την ασπίδα υπάρχουν μόνιμα δύο μπάρες, οι οποίες δείχνουν το δικό σας πληθυσμό κι αυτόν του αντιπάλου σας. Όσο περισσότεροι είστε, τόσο καλύτερα για σας.

Συνεχίζουμε με τα σύμβολα «μεταβολής της συμπεριφοράς». Όπως είπαμε και πιο πριν, δεν έχετε τη δυνατότητα να ελέγξετε κάποιο συγκεκριμένο κάτοικο. Μπορείτε όμως να δώσετε γενικές οδηγίες, τις οποίες θα ακολουθήσει πρώτος ο ηγέτης. Οι οδηγίες είναι οι εξής τέσσερις:

α) Το πρώτο icon, με το σταυρό, καλεί όλα τα μέλη της φυλής να ακολουθήσουν τον αρχηγό, ο οποίος με τη σειρά του βαδίζει προς το ιερό σύμβολο. Εάν δεν έχετε κάποιον ηγέτη (έχει πεθάνει ή έχει γίνει ιππότης), τότε η κίνηση αυτή θα σας βοηθήσει να τον δημιουργήσετε. Ο πρώτος που θα αγγίξει το ιερό σύμβολο θα είναι ο νέος ηγέτης.

β)Το σύμβολο με τη σημαία αντιστοιχεί στον εποικισμό της γης. Οι κάτοικοι ψάχνουν για καινούργια γη και χτίζουν χωριά ή πόλεις, ανάλογα με τη φύση του εδάφους. Πολύ χρήσιμη εντολή, ειδικά στην αρχή του παιχνιδιού.

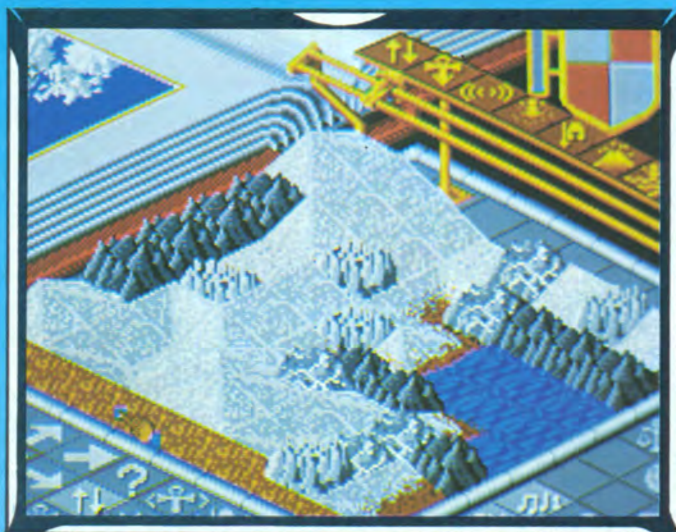
γ) Συγκέντρωση των πιστών. Το icon είναι ένας κάτοικος. Οι άνθρωποι της φυλής σας ψάχνουν για άλλους πιστούς ή κτήρια. Μόλις τους βρουν, ενώνονται για να σχηματίσουν μια ισχυρή ομάδα. Εάν δεν τα καταφέρουν, τότε εξακολουθούν να χτίζουν πόλεις.

δ) Μάχη. Στην περίπτωση αυτή, τα μέλη της φυλής ετοιμάζονται για πόλεμο. Βγαίνουν από τα σπίτια τους και ψάχνουν να βρουν τον πλησιέστερο εχθρό, εξοπλισμένοι με τα όπλα και την ενέργεια που τους εφοδιάζει η πόλη απ' όπου ξεκίνησαν. Την εντολή αυτή θα τη χρησιμοποιήσετε - αρκετά συχνά - όταν ο εχθρός έχει φτάσει πια κοντά σας, αλλιώς σας είναι άχρηστη.

Όπως βλέπετε, υπάρχουν συγκεκριμένες τακτικές, έτοιμες μέσα στο παιχνίδι. Για να τις χρησιμοποιήσετε όμως με επιτυχία, θα πρέπει να είστε συνεχώς ενήμερος για το πού βρίσκονται συγκεντρωμένοι οι οπαδοί σας και, πολύ περισσότερο, ο αρχηγός σας. Για το σκοπό αυτό, υπάρχει ένα ακόμα σετ από icons, το οποίο κάνει zoom σε ορισμένα συγκεκριμένα αντικείμενα, στον ηγέτη σας, το πεδίο της μάχης (αν γίνεται κάποια μάχη) και στον ιππότη σας (αν έχετε). Τα σημαντικότερα όμως από όλα είναι τα icons

SPECIAL REVIEW

που έχουν σχέση με την εξουσία του χρήστη. Πρόκειται για τα icons των φαινομένων που μπορείτε να προκαλέσετε στο χάρτη του Κόσμου σας. Ακριβώς τα ίδια icons βρίσκονται σε ένα είδος «σκάλας», στη δεξιά πλευρά της οθόνης του παιχνιδιού, ενώ ένα βέλος σας πληροφορεί - κάθε στιγμή - για το ποσόν της ενέργειας που διαθέτετε. Πρέπει να ξέρετε ότι, όσο μεγαλύτερη είναι μια φυσική καταστροφή, τόσο περισσότερη ενέργεια απαιτεί για να την προκαλέσετε. Οι εντολές που έχετε στη διάθεσή σας είναι οι εξής:
α) Η πρώτη εντολή χρειάζεται και το μικρότερο ποσοστό ενέργειας. Μπαίνει αυτόματα σε λειτουργία και είναι η γνωστή εντολή για τη μεταβολή του εδάφους. Για να το κάνετε βέβαια αυτό, θα πρέπει να έχετε στο οπτικό σας πεδίο κάποιον κάτοικο ή κάποιο κτήριο.
β) Τοποθετείτε το ιερό σας σύμβολο οπουδήποτε στο χάρτη. Για να το κάνετε αυτό, θα πρέπει να έχετε οπωσδήποτε κάποιον ηγέτη. Αν και δεν αναφερθήκαμε πολύ στην περίπτωση αυτή, θα πρέπει να ξέρετε ότι παρουσιάζει ιδιαίτερο ενδιαφέρον, μια και το ιερό σύμβολο ενεργεί σαν «φάρος» για τη φυλή σας. Θα πρέπει εδώ να προσθέσουμε ότι, αν ο ηγέτης σας πεθάνει ή ξεκινήσει μια εκστρατεία σαν ιππότης, τότε το ιερό σύμβολο θα μείνει στον τόπο όπου συνέβη το γεγονός, μέχρι να το αγγίζει ο νέος ηγέτης.
γ) Σεισμός. Η πρώτη φυσική καταστροφή που έχετε στη διάθεσή σας. Η περιοχή - στόχος, που έχετε στο οπτικό σας πεδίο, ταράζεται απότομα. Μόλις σταματήσει, έχουν γίνει όλα άνω-κάτω: χάσματα έχουν δημιουργηθεί στη θέση των πεδιάδων και λίμνες πνίγουν ανθρώπους. Για κάστρα, βέβαια, και πόλεις, ούτε λογος. Θα πρέπει να διαμορφώσετε την περιοχή από την αρχή. Ιδανικό για να εκνευρίζετε τον αντίπαλο, μια και δεν απαιτεί πολλή ενέργεια, αλλά ούτε και προκαλεί σημαντική καταστροφή.
δ) Βάλτος. Ανάλογα με το τι έχετε καθορίσει, ο βάλτος μπορεί να είναι σχετικά ακίνδυνος ή εξαιρετικά επικίνδυνος. Λειτουργεί σε επίπεδη



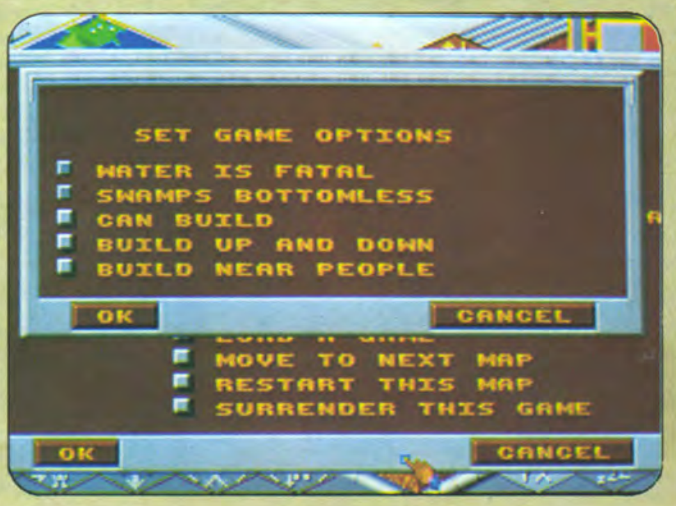
περιοχή και όποιος κάτοικος πέσει μέσα στο βάλτο πνίγεται. Για να τον καταπολεμήσετε, θα πρέπει να τον «θάψετε», υψώνοντας το έδαφος. Πάντως, δεν χρησιμοποιείται συχνά.
ε) Ιππότης. Κάνοντας κλικ, χρίζετε ιππότη τον ηγέτη σας. Ο ιππότης, όπως είπαμε και προηγουμένως, είναι μια πολεμική μηχανή. Μοναδικός του σκοπός είναι να ξεκινήσει μια εκστρατεία στα εδάφη του αντιπάλου, μέχρι «τελικής πτώσεως». Απ' όπου περνά, σκοτώνει και καίει. Ο τόπος που ζούσε ο ηγέτης πριν γίνει ιππότης (χωριό ή κάστρο) έχει μεγάλη σημασία, γιατί από αυτό εξαρτάται η αντοχή του στις μάχες.

στ) Ηφαίστειο. Μη φαντάζεστε λάβες και φλόγες. Απλά το ηφαίστειο είναι ένα τεράστιο βουνό, γεμάτο βράχους. Το να επιχειρήσετε να το «κατεδαφίσετε», για να χτίσετε, είναι απλά άδικος κόπος. Καλά θα κάνετε να αρχίσετε να ψάχνετε για κάποιο άλλο μέρος. Ο μεγαλύτερος «μπελάς» σε ένα ηφαίστειο είναι οι βράχοι που εμφανίζει. Χρειάζεται τεράστια προσπάθεια για να τους εξαφανίσετε («θάβοντάς τους» μέχρι το επίπεδο της θάλασσας ή υψώνοντας το χώμα γύρω τους), αλλά και πάλι τα αποτελέσματα δεν είναι σίγουρα. Το ηφαίστειο είναι μια από τις καλύτερες κινήσεις τακτικής, στην οποία και θα πρέπει να υπολογίζετε πολύ.

ζ) Κατακλυσμός. Πάμε πια στις εξαιρετικά επικίνδυνες κινήσεις. Μέχρι στιγμής, τα αποτελέσματα των επιλογών αφορούσαν μόνο τον εχθρό, αλλά τώρα τα πράγματα αλλάζουν. Στον κατακλυσμό, το επίπεδο του νερού - σε ολόκληρο το χάρτη - αυξάνεται απότομα, βυθίζοντας μέσα στο νερό κάθε μη ορεινή περιοχή. Τα βουνά θα παραμείνουν σαν νησιά στο τέλος. Η απλή λογική λέει ότι ποτέ δεν θα διατάξετε έναν κατακλυσμό, εάν ο πληθυσμός σας βρίσκεται σε επίπεδες παραθαλάσσιες περιοχές. Εάν όμως τα κατοικημένα σας μέρη βρίσκονται σε μεγαλύτερο υψόμετρο από εκείνο του αντιπάλου, τότε μπορείτε να χαμογελάσετε με κακία, καθώς ... κάνετε κλικ.
η) Αρμαγεδδών. Προκαλεί γενική σύρραξη. Δεν έχει σημασία τι ακριβώς κάνει η φυλή σας εκείνη τη στιγμή. Μόλις δώσετε το σύνθημα, τα πάντα καταστρέφονται και ερημώνονται και όλοι οι κάτοικοι οπλίζονται και τρέχουν προς αναζήτηση του αντιπάλου, φτιάχνοντας οι ίδιοι τη γη, εάν χρειαστεί. Μόλις συναντηθούν, αρχίζουν έναν ανελέητο αγώνα, μέχρι να σκοτωθούν όλοι, ή να νικήσουν. Να είστε προσεκτικοί: θα πρέπει να έχετε πολλούς και καλούς πολεμιστές, για να ξεκινήσετε την εντολή Αρμαγεδδών, και να ξέρετε ότι δεν θα μπορείτε πλέον να ελέγξετε το λαό σας.

Η ΕΚΔΟΣΗ ΓΙΑ AMIGA

Σε σχέση με την έκδοση για Atari, το Populous στην Amiga μας φάνηκε αρκετά πιο εύκολο, ειδικά στο Tutorial mode. Εκεί μπορείτε πραγματικά να μάθετε τα βασικότερα σημεία στρατηγικής του παιχνιδιού, πριν παίξετε. Τα γραφικά βρίσκονται σε άριστα επίπεδα. Το μεγάλο «ατού» της έκδοσης, όμως, είναι ο ήχος. Οι ψαλμωδίες που ακούγονται κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού θα σς βοηθήσουν σίγουρα να νιώσετε... θεός.



SPECIAL REVIEW

ΜΕΡΙΚΑ TIPS ΠΡΙΝ ΤΟ ΤΕΛΟΣ

Τώρα πια που καταλάβατε το νόημα όλων αυτών των λειτουργιών, δεν έχετε παρά να αρχίσετε να σκέφτεστε ποιά στρατηγική θα ακολουθήσετε. Θα φτιάξετε μεγάλα κτήρια ή μικρά χωριά; Θα καταναλώσετε όλη σας την ενέργεια δουλεύοντας στο έδαφος, ή θα περιμένετε για ένα καίριο χτύπημα στον εχθρό; Κάθε τακτική έχει πλεονεκτήματα και μειονεκτήματα. Μην έχετε την εντύπωση ότι θα νικήσετε σε όλες τις μάχες, επειδή ένα «σύστημα» πέτυχε και η τύχη σας χαμογέλασε.

Ένα από τα σημαντικότερα αυτού του Populous (εκτός από το gameplay) είναι οι option που διαθέτει για δύο παίκτες. Μέσω datalink (χωρίς modem) ή ακόμα και μέσω modem, ένα πλήρες σετ εντολών σας δίνει τη δυνατότητα να παίξετε με έναν μακρινό συμπαίκτη. Επίσης σημαντικό σε τέτοια παιχνίδια είναι το καλό manual: κι εδώ η Electronic Arts τα κατάφερε θαυμάσια, παρέχοντας ένα θαυμάσιο βιβλιαράκι οδηγιών, από αυτά που έχουμε συναντήσει πολύ λίγες φορές.

Χαρακτηριστικά, σας αναφέρουμε ότι στο τέλος των οδηγιών υπάρχει ένα σετ με τις πιθανές σας απορίες και τις αντίστοιχες απαντήσεις. Διαβάστε τις και δεν νομίζω ότι θα χρειαστείτε τίποτε περισσότερο. Τελικά, μάλλον δεν χρειάζεται να σας πούμε τις εντυπώσεις μας για το Populous. Είναι πολύ προσεγμένο στα γραφικά στον ήχο και στο gameplay και, το σπουδαιότερο, πρωτότυπο σαν ιδέα. Και εμείς λέμε «ναι» στις ωραίες ιδέες. ■

Η ΕΚΔΟΣΗ ΓΙΑ ST

Ιδιαίτερες διαφορές δεν υπάρχουν ανάμεσα στα δύο μηχανήματα. Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι και στους δύο υπολογιστές πανομοιότυπα. Η μουσική όμως, όπως ήταν αναμενόμενο, είναι πολύ διαφορετική. Στον Atari υπάρχουν μόνο τα ηχητικά εφέ, ενώ λείπει η πολύ ατμοσφαιρική μουσική της Amiga. Δεν μπορούμε όμως να τον καταδικάσουμε γι' αυτό.



ΕΠΙΠΛΟ ΓΙΑ ΚΟΜΠΙΟΥΤΕΡ RECKON

«Βάλτε το στο ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ»



MRS advertising

«Βάλτε στο πρόγραμμα» τώρα το έπιπλο RECKON της SIMKO.
Γιατί το έπιπλο RECKON είναι ειδικά «υπολογισμένο» για κομπιούτερ αφού:

- Είναι πανεύκολο στην συναρμολόγηση
- Καταλαμβάνει πολύ μικρό όγκο (60×70 ΚΛΕΙΣΤΟ, 60×1,20 ΣΕ ΑΝΑΠΤΥΞΗ)
- Διαθέτει θέση για **κεντρική μονάδα, οθόνη, πληκτρολόγιο, εκτυπωτή.**
- Έχει εργονομική σχεδίαση
- Μετακινείται εύκολα

Σε 2 χρώματα: **ΔΡΥΣ ΑΝΟΙΧΤΟ • ΔΡΥΣ ΦΙΜΕ**

18.400 ΔΡΧ. ΣΥΜΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΕΤΑΙ Ο Φ.Π.Α.





SIMKO®

ΔΗΜΙΟΥΡΓΕΙ ΛΥΣΕΙΣ...

ΑΝΤ/ΠΕΙΑ ΘΕΣ/ΝΙΚΗΣ **NEW LOGIC** ΤΣΙΜΙΣΚΗ 3
ΤΗΛ.: 533700 - 531743
ΑΝΤΙΠΡΟΣΩΠΕΙΑ ΠΕΙΡΑΙΑ **Μ. ΤΟΡΑΚΗΣ**, ΤΣΑΜΑΔΟΥ 45
ΤΗΛ.: 4129041
ΠΛΑΙΣΙΟ COMPUTERS Α.Ε. ΣΤΟΥΡΝΑΡΑ 24
ΤΗΛ.: 3644001
ΖΙΑΚΑΣ - ΠΟΥΛΙΟΣ Ο.Ε. ΚΟΥΜΟΥΝΔΟΥΡΟΥ 84 ΚΑΡΔΙΤΣΑ
ΤΗΛ.: 20576

ΑΜΕΣΗ ΠΑΡΑΔΟΣΗ ΣΠΙΤΙ ΣΑΣ
ΤΗΛΕΦΩΝΗΣΤΕ ΜΑΣ
93.42.957 - 93.20.278

* SPECTRUM *

1 (4) ↑ **KARNOV** (ELECTRIC DREAMS)
2 (1) ↓ **OPERATION WOLF** (OCEAN)
3 (3) ● **BUBBLE BOBBLE** (FIREBIRD)
4 (2) ↓ **ROBOCOP** (OCEAN)
5 (8) ↑ **BASKET MASTER** (DINAMIC - IMAGINE)
6 (-) * **SKWEEK** (LORICIELS)
7 (6) ↓ **TARGET RENEGADE** (IMAGINE)
8 (10) ↑ **TETRIS** (MIRRORSOFT)
9 (-) * **POWERPLAY** (ARKANA)
10 (5) ↓ **PACMANIA** (GRANDSLAM)

* ATARI ST/ AMIGA*

1 (1) ● **HOSTAGES** (INFOGRAMES)
2 (3) ↑ **CAPTAIN BLOOD** (INFOGRAMES)
3 (5) ↑ **SUPER HANG-ON** (ELECTRIC DREAMS)
4 (7) ↑ **FALCON F-16** (DIGITAL INTEGRATION)
5 (2) ↓ **DEFENDER OF THE CROWN** (CINEMAWARE)
6 (9) ↑ **LOMBARD RALLY** (MANDARIN SOFTWARE)
7 (-) * **PURPLE SATURN DAY** (EXXOS)
8 (4) ↓ **PACMANIA** (GRANDSLAM)
9 (-) * **NIGHT HUNTER** (UBI SOFT)
10 (8) ↓ **CARRIER COMMAND** (RAINBIRD)

Τελικά, το Robocop με το Operation Wolf αλληλοτρώγονται για την πρώτη θέση. Οι μόνοι ασυγκίνητοι απ' την κατάσταση φαίνεται να είναι οι 16bit users. Ίδωμεν...

TOP ★ GAMES 20

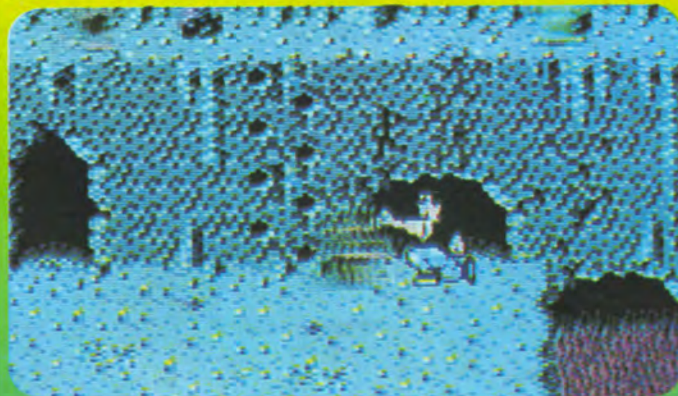
HOME MICROS 8 & 16 BIT

ΙΟΥΛΙΟΣ - ΑΥΓΟΥΣΤΟΣ

ΕΠΙΜΕΛΕΙΑ - ΣΧΟΛΙΑ: Α. ΛΕΚΟΠΟΥΛΟΣ

*** TOP 20 ***

1 (2) ↑ **ROBOCOP** (OCEAN)
2 (1) ↓ **OPERATION WOLF** (OCEAN)
3 (3) ● **BUBBLE BOBBLE** (FIREBIRD)
4 (5) ↑ **RENEGADE** (IMAGINE)
5 (7) ↑ **CAPTAIN BLOOD** (INFOGRAMES)
6 (10) ↑ **TOTAL ECLIPSE** (INCENTINE)
7 (4) ↓ **TARGET RENEGADE** (IMAGINE)
8 (8) ● **KARNOV** (ELECTRIC DREAMS)
9 (17) ↑ **MATA HARI** (LORICIELS)
10 (6) ↓ **BASKET MASTER** (DINAMIC-IMAGINE)
11 (14) ↑ **TEST DRIVE** (ACCOLADE)
12 (9) ↓ **SAVAGE** (FIRE BIRD)
13 (13) ● **PACMANIA** (GRANDSLAM)
14 (18) ↑ **4x4 OFF ROAD RACING** (OCEAN)
15 (16) ↑ **TETRIS** (MIRRORSOFT)
16 (15) ↓ **DRAGON NINJA** (MELBOURNE HOUSE)
17 (-) * **A 320** (LORICIELS)
18 (11) ↓ **MATCH DAY II** (OCEAN)
19 (19) ● **FALCON F-16** (DIGITAL INTEGRATION)
20 (20) ● **LOMBARD RALLY** (MANDARIN SOFTWARE)



* COMMODORE *

1 (1) ● **OPERATION WOLF** (OCEAN)
2 (4) ↑ **ROBOCOP** (OCEAN)
3 (2) ↓ **IKARI WARRIORS** (ELITE)
4 (6) ↑ **D.T.'s OLYMPIC CHALLENGE** (OCEAN)
5 (7) ↑ **TEST DRIVE** (ACCOLADE)
6 (3) ↓ **PACLAND** (GRANDSLAM)
7 (9) ↑ **DRAGON NINJA** (MELBOURNE HOUSE)
8 (-) * **POWERPLAY** (ARKANA)
9 (5) ↓ **BATMAN** (OCEAN)
10 (-) * **RENEGADE III** (OCEAN/IMAGINE)

* AMSTRAD *

1 (1) ● **ROBOCOP** (OCEAN)
2 (2) ● **OPERATION WOLF** (OCEAN)
3 (4) ↑ **TOTAL ECLIPSE** (INCENTIVE)
4 (5) ↑ **TARGET RENEGADE** (IMAGINE)
5 (7) ↑ **MATCH DAY II** (OCEAN)
6 (9) ↑ **MATA HARI** (LORICIELS)
7 (3) ↓ **BUGGY BOY** (ELITE)
8 (-) * **A 320** (LORICIELS)
9 (10) ↑ **4x4 OFF ROAD RACING** (LORICIELS)
10 (8) ↓ **BASKET MASTER** (DINAMIC-IMAGINE)

(●): Σταθερό (↑): Άνοδος
(↓): Πτώση (★): Νέο
Οι αριθμοί μέσα σε παρένθεση δηλώνουν τη θέση του προγράμματος τον προηγούμενο μήνα.
● Το δελτίο με τις επιλογές σας για το TOP GAMES βρίσκεται στη σελίδα 11.

ΜΕ ΜΙΑ  ΜΑΤΙΑ



JOCKY WILSON'S DART CHALLENGE

Το καλύτερο ίσως darts simulation που έχει κυκλοφορήσει ως τώρα, με όλα τα γνωστά options, όπως αγώνας ενάντια στον υπολογιστή, σε άλλους αντιπάλους και στο χρόνο. Μέχρι που προτείνει και τι βολή πρέπει να κάνετε. Συνιστάται σ' όσους αρέσκονται στα βελάκια.

Γραφικά ____ 7.5
Ήχος ____ 6.9
Ευκολία Χειρισμού ____ 8.3
Γενικά ____ 7.9



SCORE 3020

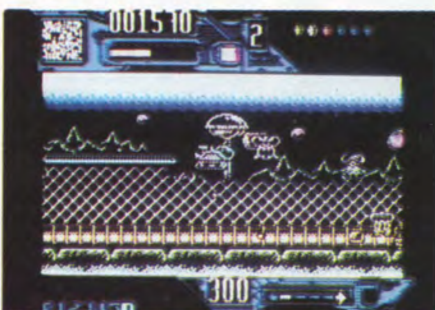
Ένας εξαιρετικά πρωτότυπος συνδυασμός flipper και shoot'em up, όπου πρέπει να καθοδηγήσετε την μπάλα στον τελικό της προορισμό, μέσα από οθόνες γεμάτες κακούς, τους οποίους μπορεί να καταστρέψει. Δυστυχώς, το gameplay δεν κυμαίνεται στα ίδια - καλά - επίπεδα...

Γραφικά ____ 5.9
Ήχος ____ 6.0
Ευκολία Χειρισμού ____ 5.3
Γενικά ____ 5.7

COMMANDO TRACER

Δυστυχώς, καμία σχέση με το παλιό, καλό Commando. Αντίθετα, μικρά sprites, ελάχιστοι ήχοι και απελπιστικά μονότονο gameplay, συνιστούν ένα παιχνίδι που πρέπει να αποφύγετε...

Γραφικά ____ 3.7
Ήχος ____ 3.8
Ευκολία Χειρισμού ____ 3.0
Γενικά ____ 3.5



THE DEEP

Η βασική ιδέα είναι δανεισμένη από ένα coin-op του '80, όπου πρέπει να βομβαρδίζετε υποβρύχια. Υπάρχουν όμως και κάποια sub-games. Γενικά όμως, το παιχνίδι δεν ξεφεύγει από τα όρια του παλιού coin-op. Το '89, ένα τέτοιο παιχνίδι πιθανότατα θα βυθιστεί...



Γραφικά ____ 6.4
Ήχος ____ 6.9
Ευκολία Χειρισμού ____ 6.2
Γενικά ____ 6.4

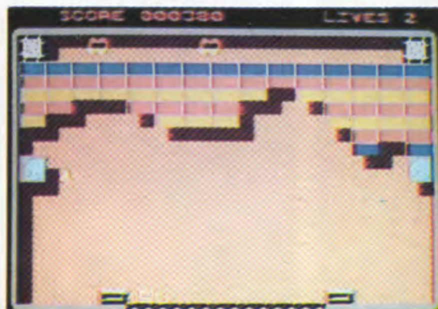


FREE CLIMBING

Μήπως βαρεθήκατε τη ζωή σας; Ακόμη κι αν ναι, βρείτε καλύτερο τρόπο για να αυτοκτονήσετε. Το Free Climbing είναι μια προσπάθεια μίμησης του Final Assault. Προσπάθεια αποτυχημένη, σε όλους ανεξαιρέτως τους τομείς...

Γραφικά ____ 3.1
Ήχος ____ 1.1
Ευκολία Χειρισμού ____ 1.4
Γενικά ____ 1.3

TRAZ



Η Spectrum - έκδοση του παλιού (ενός και πλέον έτους) παιχνιδιού του Commodore. Υποφέρουν τα γραφικά και ο ήχος, όχι όμως ιδιαίτερα, ενώ το gameplay διατηρείται το ίδιο. Πάντως, θα χρειαστείτε αρκετή συνήθεια για να φτάσετε πέρα από τις 2-3 πρώτες πίστες...

Γραφικά ____ 7.3
Ήχος ____ 6.6
Ευκολία Χειρισμού ____ 7.5
Γενικά ____ 7.3

ΤΩΡΑ
ΓΙΑ ΠΡΩΤΗ
ΦΟΡΑ ΣΤΗΝ
ΕΛΛΑΔΑ
τα επίσημα
Space Patches
της NASA



θα τα βρείτε στο

OMNI SHOP

Πέρα από το Σήμερα

Σουλτάνη 17 (Κάθετος Στουρνάρα),
τηλ.: 3601.761

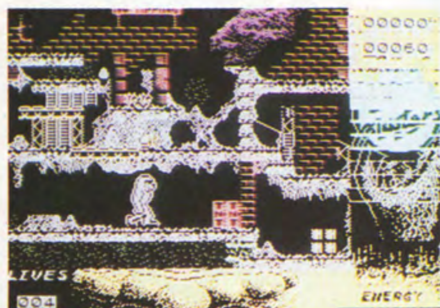


με τη συνεργασία της

MEDSA
MEDITERRANEAN SPACE ASSOCIATION

1969
20 ΧΡΟΝΙΑ
ΑΠΟ ΤΗΝ ΚΑΤΑΚΤΗΣΗ
ΤΗΣ ΣΕΛΗΝΗΣ
1989

ME MIA  MATIA



BIG FOOT

Το καθιερωμένο arcade-adventure από τους Code Masters. Οδηγήστε το πλατύποδο τέρας σας, που θέλει να ελευθερώσει την αγαπημένη του. Στα επίπεδα του Dizzy II, αλλά - ευτυχώς - τώρα δεν έχετε μία μόνο ζωή. Εκτός των άλλων, έχει και καλό χιούμορ...

Γραφικά ________ 6.9
Ήχος ________ 7.1
Ευκολία Χειρισμού ________ 7.2
Γενικά ________ 7.0

TWIN TURBO



Οδηγείτε μια Πόρσε και, ως συνήθως, πρέπει να περάσετε κάθε στάδιο της διαδρομής, σε καθορισμένο χρόνο. Επίσης, δεν πρέπει να τρακάρετε πολλές φορές. Αλλά είναι πολύ αργό για να είναι συγκρίσιμο με άλλα πρόσφατα racing games....

Γραφικά ________ 7.8
Ήχος ________ 6.3
Ευκολία Χειρισμού ________ 5.9
Γενικά ________ 6.2

METROPOLIS

Οδηγήστε τον ιππότη σας από αριστερά προς τα δεξιά, σφάζοντας - με ... άψογο στυλ - όποιους βρείτε στο δρόμο σας. Μοιάζει με το Rastan σαν ιδέα, αλλά δεν φτάνει στα ίδια επίπεδα, τόσο από άποψη γραφικών, όσο και gameplay.

Γραφικά ________ 6.5
Ήχος ________ 7.8
Ευκολία Χειρισμού ________ 6.5
Γενικά ________ 6.9



ULISES

Άλλο ένα flip-screen, του τύπου «πηγαίνετε από τα αριστερά προς τα δεξιά, σκοτώντοντας τους κακούς». Η κίνηση, όμως, είναι κάπως απότομη και το



gameplay δεν είναι το καλύτερο δυνατό. Μπορείτε να βρείτε και πολύ καλύτερα παιχνίδια...

Γραφικά ________ 4.2
Ήχος ________ 5.0
Ευκολία Χειρισμού ________ 4.5
Γενικά ________ 4.5



ENDURO RACER

Ένα από τα καλύτερα - αν όχι το καλύτερο - παιχνίδια με μοτοσικλέτες, ξανακυκλοφορεί τώρα, κατά τη συνήθεια των καιρών, σε φτηνή τιμή. Απαραίτητο κομμάτι για τη συλλογή σας, αν δεν το έχετε ήδη.

Γραφικά ________ 8.6
Ήχος ________ 8.8
Ευκολία Χειρισμού ________ 8.9
Γενικά ________ 8.8



SABOTEUR II

Και άλλο ένα re-release, από την Encore αυτό. Οδηγήστε την ηρωΐδα σας, ώστε να σταματήσει την καταστροφή του Πεκίνου από έναν πυρηνικό πύραυλο. Ένας καθ' όλα άξιος διάδοχος του αρχικού - καλού Saboteur.

Γραφικά ________ 8.3
Ήχος ________ 7.7
Ευκολία Χειρισμού ________ 8.0
Γενικά ________ 8.1

ADVENTURE

Δεν ξέρω πού και πώς περάσατε τις διακοπές σας, αλλά εγώ είχα πολλή δουλειά. Για σαράντα μέρες ήμουν σ' ένα μακρινό νησί, όπου είχαν μαζευτεί διάφοροι wizards απ' όλο τον κόσμο, για να ανταλλάξουν εμπειρίες, μαγικές συνταγές και ξόρκια. Με ενδιέφερε ένα μαγικό, με το οποίο θα μπορούσα να βάλω το Χρήστο, τον αρχισυντάκτη του περιοδικού, στη θέση του. Τελευταία αγόρασε ένα «σκούτερ» και μας έχει τρελάνει. Έχω προσπαθήσει να του κάνω διάφορα μαγικά, αλλά, μέχρι τώρα, έβρισκε πάντοτε ένα αντίδοτο. Έβαλα το θέμα στο συμβούλιο των μάγων και, μετά από πολλή προσπάθεια, είχα το κατάλληλο μαγικό στα χέρια μου. Τι είναι αυτό; Μα απλούστατα πώς να κάνεις τον άλλο ψάρι!! Έτσι, μόλις γύρισα και κατάλαβε τι μπορούσε να πάθει, έγινε άλλος άνθρωπος. Ήρεμος και αθόρυβος, όπως ακριβώς ένα ψάρι. Όσοι δεν πιστεύετε, διαβάστε τη συνέχεια ή ελάτε να τον δείτε.

Του Αντρέα Τσουρινάκη

Ας δούμε όμως μερικά νέα, που ενδιαφέρουν πολύ τους φίλους της Sierra και τα οποία αφορούν τις σκέψεις της εταιρίας, για τις μελλοντικές της παραγωγές. Τα όσα παρατίθενται πιο κάτω δεν θα τα βρείτε σε κανένα περιοδικό, όπου και όσο κι αν ψάξετε. Είναι πληροφορίες που μου έδωσαν ικανότατοι μάγοι, στο συνέδριο που προαναφέρθηκε. Τουλάχιστον προς το παρόν (αν όχι και οριστικά) δεν θα υπάρξει συνέχεια στη σειρά των King's Quest. Η Roberta Williams σχεδιάζει ένα καινούργιο adventure, στηριγμένο στα φαντάσματα!!! Μαζί με ένα ειδικό της τηλεόρασης και των κομπιούτερ, σχεδιάζουν μια καινούργια περιπέτεια, με πιθανό τίτλο: MURDER ON THE SOUTHERN QUARTER. Η σειρά των POLICE QUEST τελείωσε. Ο βασικός της συγγραφέας, Jim Walls, πρώην αστυνομικός, σχεδιάζει ένα κατασκοπευτικό θρίλερ με τίτλο: OPERATION CODE NAME: ICE MAN. Επίσης, η σειρά των Space Quest μάλλον σταματάει κι αυτή. Όσοι τελειώσατε το S.Q. III, θα είδατε ότι οι Mark και Scott, οι δύο τύποι που απελευθερώσατε από την Ανδρομέδα, πιάσανε δουλειά και τώρα ετοιμάζουν μία περιπέτεια φρίκης και τρόμου. Δηλαδή, τρέμε.... Φρανκενστάιν. Οι περιπέτειες του Larry, όμως, θα συνεχιστούν, με το LEISURE SUIT LARRY'S PARTY GAMES.

Δεν θα είναι καθαρό adventure, αλλά περισσότερο ένα τρισδιάστατο παιχνίδι, στο οποίο οι Al Lowe και Mark Crowe υπόσχονται ότι θα υπάρχει πολύ-πολύ κίνηση. Ο νοών νοείτω!!! Επίσης, είναι σχεδόν έτοιμο το δεύτερο Manhunter, με τίτλο MANHUNTER: SAN FRANCISCO. Τέλος, η Sierra προσέλαβε το διάσημο σχεδιαστή Lori Ann Cole και ετοιμάζει ένα εκπληκτικό (όπως διαδίδει) τρισδιάστατο R.P.G., με πιθανό τίτλο το HERO'S QUEST. Όλα τα παραπάνω υπόσχεται ότι θα κυκλοφορήσουν από το φθινόπωρο του '89 ως το τέλος του '90. Φανατικοί λοιπόν φίλοι της Sierra, ετοιμαστείτε, γιατί σας περιμένει δύσκολο έργο. Αλλά και οι φίλοι των icon-adventures να προετοιμαστούν. Ήδη έχει κυκλοφορήσει το DEJA-VU II: LOST IN LAS VEGAS, ενώ ετοιμάζεται να κυκλοφορήσει και το CHRONO QUEST II. Στο τελευταίο, κατά το γυρισμό σας από το τέλος της πρώτης σας περιπέτειας, κάτι πάει στραβά και βρίσκεστε στο άγνωστο. Τι θα λέγατε, όμως, να δούμε τώρα - από κοντά - την ιστορία ενός ψαριού, ή τι μπορεί να φοβάται ο Χρήστος. Ο λόγος λοιπόν στο FISH της Magnetic Scrolls.



"FISH"

αγαπάτε τη θάλασσα και τα ψάρια, αλλά όχι το ψάρεμα!!!

ΕΤΑΙΡΙΑ: Magnetic Scrolls
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ: Spectrum, Commodore disk, Atari ST, Amiga, IBM συμβατά, Amstrad disk
ΤΥΠΟΣ: Graphic Adventure

Σενάριο

Καθόμουν στην παραλία, σ' ένα διάλειμμα του συνεδρίου, με το φίλο μου το μάγο Manannan. Ναι, σωστά διαβάζετε αυτόν που η Sierra εμφάνισε στο K.Q. III σαν κακό και ο οποίος έγινε γάτα. Ο άνθρωπος είναι μια χαρά, τους έκανε μήνυση για συκοφαντική δυσφήμιση, κέρδισε τη δίκη και γι' αυτό σταμάτησε η σειρά των K.Q. Καθώς ατενίζαμε λοιπόν τη θάλασσα, ο Manannan παρατήρησε μια σειρά από παράξενες μπουρμπουλήθρες που εμφανίζονταν. «Κάτι δεν πάει καλά», μου λέει. «Δεν είναι φυσιολογικές μπουρμπουλήθρες αυτές». Μετά από λίγο και ενώ άρχισε να κάνει διάφορα μαγικά, γυρνάει και φωνάζει: «Είναι μήνυμα! Ένα κωδικοποιημένο μήνυμα!! Πρέπει να βρούμε ένα αποκωδικοποιητή». Εύκολο πράγμα. Ξέραμε ότι ο Roger Wilco μόλις είχε κατέβει στη γη (τελειώσατε το S.Q. III;) και, με τις μαγικές μας δυνάμεις, του ζητήσαμε το ειδικό δαχτυλίδι - αποκωδικοποιητή, που είχε βρει σε 'κείνο το παράξενο φαστφουντάδικο. Αμέσως στρωθήκαμε στη δουλειά. Στο τέλος, ο Manannan μου λέει: «Είναι απίστευτο. Αν τα διηγηθούμε όλα αυτά σε κανέναν, θα μας περάσουν για τρελούς». «Δεν πειράζει», του λέω, «εγώ θα κάτσω να τα γράψω και όποιος θέλει τα πιστεύει».

Να λοιπόν η ιστορία: Κάπου υπάρχει, χωρίς να το ξέρουμε, ένας τεράστιος κόσμος ψαριών, όπου συμβαίνουν τρομερά πράγματα. Εκεί εμφανίστηκε μια ομάδα πλούσιων αναρχικών, γνωστών σαν «Τα επτά φονικά πτερύγια». Σκοπός τους, να εξοντώσουν όλα τα είδη ζωής που υπάρχουν. Αυτοί είναι: ο Brian O' Brian, ο εγκέφαλος της ομάδας, αυτός που είναι πίσω απ' όλα τα καταχθόνια σχέδιά τους, ο Drake Tracker, ο χειριστής των φονικών όπλων της ομάδας, ο Ching-Ching Tzang, ο οποίος μπορεί να μεταφέρει την ομάδα σε όποια διάσταση θέλει, μόνο με τη σκέψη του, ο Warren Crayfish, ο κύριος πλοηγός της ομάδας, ο Horatio Pineapple, ειδικός στα κομπιούτερ, ο Audley Crayfish, ένας τρομερός ληστής, και ο Chuckette Cementhead, ο οποίος μπορεί να «λύσει και να δέσει» οποιοδήποτε μηχανικό αντικείμενο. Υπάρχει όμως και μια ειδική υπηρεσία, με επικεφαλής τον Sir PlayFair Panchax, που προσπαθεί να σταματήσει το καταστροφικό τους έργο. Η ειδική αυτή υπηρεσία έχει την ονομασία: Mission HQ. Στην προσπάθειά τους λοιπόν αυτή, τα μέλη της έχουν δημιουργήσει το σύστημα των warp. Τι είναι αυτό; Είναι η μέθοδος της μεταφοράς του μυαλού ενός ανθρώπου, από τη διάστασή του, στο σώμα ενός όντος, σε οποιαδήποτε διάσταση. Τα warp εμφανίζονται σαν τρύπες στη δομή της διάστασης στην οποία βρίσκεται κάποιος. Η ιστορία αναφέρεται στον ειδικό πράκτορα 10, ο οποίος, ενώ απολάμβανε τις διακοπές του σε μια θαυμάσια γυάλα χρυσόψαρου, αντί για τροφή, είδε να πέφτει μέσα στη γυάλα ένα πλαστικό κάστρο. Αμέσως κατάλαβε ότι οι διακοπές τέλειωσαν, αφού ο προϊστάμενός του τον ανακαλούσε σε δράση. Πρώτη του αποστολή: να βρει τρία διαφορετικά αντικείμενα, σε τρεις διαφορετικές διαστάσεις. Αυτά τα αντικείμενα είναι μέρη ενός ειδικού τροχού, τον οποίον έκλεψαν τα «επτά φονικά πτερύγια». Ταξίδεψε λοιπόν σε 3 διαφορετικές εποχές. Στην πρώτη βρέθηκε στο φημισμένο στούντιο του μουσικού γκρουπ "THE SEVEN DEADLY FISH", στη δεύτερη σ' ένα ερειπωμένο μοναστήρι, όπου μερικοί χίπις έχουν κατασκηνώσει, και στην τρίτη σ' ένα ξέφωτο, όπου ζει ένα πρώην μέλος της Mission HQ, το οποίο φυλά ένα χρυσό δίσκο, τον εκατομμυριοστό δίσκο του διάσημου μουσικού συγκροτήματος που προαναφέραμε. Αφού τα κατάφερε και ενώ νόμιζε ότι είχε τελειώσει, του ανατέθηκε η πιο δύσκολη αποστολή: Η νερόπολις των ψαριών βρισκόταν σε μεγάλο κίνδυνο, γιατί το νερό εξατμιζόταν πιο γρήγορα απ' ό,τι παραγόταν. Ένα ειδικό πρόγραμμα είχε σχεδιαστεί, ώστε να μεταφέρει τεράστιες ποσότητες νερού, αλλά - απ' ό,τι φαίνεται - έχει σαμποταριστεί. Η αποστολή του ήταν, μπαίνοντας στο σώμα του Dr Roach (του επικεφαλής του προγράμματος), να βρει ποιός είναι ο προδότης και, ταυτόχρονα, να διορθώσει τη ζημιά. Πολύ δύσκολο έργο, αλλά το έφερε σε πέρας με επιτυχία και τελικά μπόρεσε να συνεχίσει τις διακοπές του μέσα σε μια άλλη γυάλα χρυσόψαρου. Όσοι δεν πιστεύετε την ιστορία αυτή, δεν έχετε παρά να δείτε το FISH. Μια περιπέτεια στηριγμένη σ' ένα πρωτότυπο, χιουμοριστικό, θεοπάλαβο, αναρχικό - θα έλεγα - σενάριο της Magnetic Scrolls.

Γραφικά - Εντολές - Λεξιλόγιο

Τα γραφικά της Magnetic Scrolls δεν χρειάζονται ιδιαίτερα σχόλια. Έχουν καθιερωθεί πια σαν ένα από τα πιο δυνατά σημεία των περιπε-





τειών της εταιρίας. Θα τονίσω μόνο ότι και εδώ συνεχίζεται η στροφή που έγινε με το Corruption και που συνίσταται στο να απεικονίζεται πιο πιστά η ατμόσφαιρα και η δράση της περιπέτειας. Έτσι, εδώ έχουμε μερικές πολύ ωραίες εικόνες ψαρο-ανθρώπων, οι οποίες πραγματικά εντυπωσιάζουν. Να σταθούμε σε μερικές εικόνες ιδιαίτερα. Η οθόνη που αντιπροσωπεύει τη μάσκα της περιπέτειας είναι εκπληκτική, από τις καλύτερες που έχουν γίνει ποτέ. Οι οθόνες του δάσους, του ρεστοράν, της γεννήτριας, του gargoyle, της ντισκοτέκ, του μπαρ, του smith και της οροφής, είναι άψογα σχεδιασμένες: μικρά κομψοτεχνήματα. Αλλά και η οθόνη στην αρχή της περιπέτειας, όπου, επειδή κολυμπάς ανάποδα, τα βλέπεις και ανάποδα όλα, είναι πανέξυπνη. Όσοι πιστεύουν ότι τα γραφικά μιας περιπέτειας παίζουν αποφασιστικό ρόλο στην αγορά της, τότε δεν πρέπει να διστάσουν καθόλου με το FISH. Σίγουρα θα τους γοητεύσει και θα τους κατακτήσει. Μην ξεχνάτε ότι τα γραφικά τα επεξεργάστηκαν τέσσερις ειδικοί, ενώ τη μάσκα επεξεργάστηκε ο Duncan Maclean. Τέλος, σημειώστε ότι, πατώντας το δεξί πλήκτρο του mouse στο κάτω μέρος των γραφικών, μπορείτε να τα ανεβοκατεβάζετε, ώστε να διαβάζετε καλύτερα το κείμενο.

Η εταιρία, με την ιδιαίτερη τεχνική που έχει καθιερώσει, έχει συμπεριλάβει τέσσερα files στο κάτω μέρος των γραφικών, τα οποία ενεργοποιούνται με το αριστερό πλήκτρο του mouse. Εκεί περιέχονται οι εντολές QUIT, SAVE, RESTORE, TEXT (που αλλάζει την ποιότητα της γραφής του κειμένου σε τρία διαφορετικά είδη), GRAPHICS και GOODIES. Το FISH καταλαβαίνει και περίπλοκες εντολές, όπως HOLD CRUCIBLE WITH TONGS OVER FIRE ή SCREW THE REGULATOR TO THE DEVICE WITH THE LOK SCREW. Σημειώστε εδώ ότι, επειδή ο χρόνος παίζει σημαντικό ρόλο στην περιπέτεια, στο κύριο μέρος της (όταν δηλαδή μπαίνετε στο σώμα του Dr. Roach) πρέπει να είστε πολύ προσεκτικοί. Η εντολή GET ALL λειτουργεί σαν μια κίνηση (άσχετα αν παίρνεις 8 ή 10 αντικείμενα) και χρεώνεται με ένα λεπτό. Σημειώστε ότι την παραπάνω εντολή μπορείτε να τη χρησιμοποιήσετε σε συνδυασμό και με το EXCEPT. Έτσι, αν δεν θέλετε ένα ιδιαίτερο αντικείμενο, μπορείτε να τυπώσετε GET ALL EXCEPT PHOTON BRIDGE. Για να μιλήσεις με κάποιον, έχεις τουλάχιστον τρεις διαφορετικές δυνατότητες: Συναντώντας π.χ. κάποιον, μπορείς να του πεις: SAY TO ERIC CHUBB "DO YOU WANT TO GO TO DISCO?" ή SAY TO BREAM TO GO TO DISCO ή, τέλος, ASK TENCH TO GO TO DISCO. Τέλος, υπάρχουν μερικές πολύτιμες εντολές όπως: TIME ή LOOK WATCH, που σου λέει την ώρα είναι, WAIT ή Z, οπότε το πρόγραμμα περιμένει μία κίνηση, και AGAIN, που επαναλαμβάνει την τελευταία σου κίνηση.

Το λεξιλόγιό του είναι πολύ πλούσιο και δεν νομίζω να συναντήσετε κανένα ιδιαίτερο πρόβλημα. Εξ άλλου, ο κύριος λόγος που τα προγράμματα καταλαμβάνουν 400 ή και 500 K μνήμης είναι τα γραφικά τους και το πολύ μεγάλο λεξιλόγιό τους (βάζουν 600-700 λέξεις), σε συνδυασμό με τη δυνατότητα χρήσης πολύπλοκων εντολών. Ας δούμε όμως ένα μικρό δείγμα από τις τεράστιες δυνατότητες του λεξιλογίου: TURN, OVER, UPSIDE, UP, DOWN, ENTER, TAKE, GET, ALL, EXCEPT, LOOK, EXAMINE, SEARCH, OPEN, CLOSE, PLAY, SET, ASK, SAY, WEAR, LIGHT, EXTINGUISH, TIE PULL, MOVE, CLIMB, PUT, USE, BUY, SIT, GIVE, ON, IN, UNDER, HOLD, SCREW, UNSCREW, REMOVE, BREAK, TEAR, LOGIN COMMANDS, EXITS, FIX. Τη μόνη έλλειψη που μπορούμε να καταλογίσουμε στα προγράμματα της Magnetic Scrolls είναι ότι δεν περιέχουν τις εντολές OOPS, RAM SAVE και RAM RESTORE. Κατά τ' άλλα, έχουν θαυμάσια γραφικά, πλούσιο λεξιλόγιο και πολύ καλή λειτουργία πολύπλοκων εντολών.

Ατμόσφαιρα - Δράση - Γρίφοι

Μιλήσαμε για το πραγματικά πρωτότυπο σενάριο του παιχνιδιού και για τα όμορφα γραφικά του, αλλά - κατά τη γνώμη μου - η κύρια δύναμη της περιπέτειας βρίσκεται στην ατμόσφαιρά του, στην πλοκή του και στους γρίφους του. Οι περιγραφές είναι φανταστικές, δημιουργούν μια απόλυτα ρεαλιστική ατμόσφαιρα και, επιτέλους, έχουμε από την εταιρία μια περιπέτεια με εσωτερική λογική, σε αντίθεση με τα προηγούμενά της: PAWN, GUILD OF THIEVES και JINXTER, που θα τα χαρακτήριζα παράλογα, όσον αφορά και τη δράση αλλά και τους γρίφους τους. Ας δούμε όμως ένα μικρό δείγμα: «Η ασφάλεια κλείνει αποφασιστικά στη θέση της. Φαίνεται ότι έκανες ότι χρειαζόταν για να σώσεις τη Hydropolis. Είναι τέσσερις η ώρα, το πρόγραμμα ενεργοποιήθηκε και τίποτε δεν συνέβη. Τα κατάφερες!! Έσωσες τη Hydropolis!! Είναι ώρα για γιορτή, για πάρτυ. Αλλά οι επαγγελματίες δεν γιορτάζουν, τα αφήνουν αυτά για τον Dr. Roach - απ' αυτήν τη διάσταση. Εσύ γυρνάς στη Mission HQ, για μια ακρόαση με το Sir Panchax: Απόλυτα θαυμάσια δουλειά, πράκτορα 10, μια από τις καλύτερες αποστολές σου. Σαν βραβείο, από το τμήμα σου δίνουμε άδεια τριών μηνών, σε μια γυάλα χρυσόψαρου της προτίμησής σου. Και εγγυόματε όχι ενοχλήσεις αυτή τη φορά. Μεταφέρεσαι σε ένα ζεστό ενυδρείο, που έχει όλα τα ζιζάνια, αυγά μυρμηγκιών και χαλίκια που προτιμάς. Και φυσικά το πιο όμορφο πλάσμα όλων των διαστάσεων, για να περάσεις τον καιρό σου. Το σκορ είναι 501 στα 501».

Η δράση του παιχνιδιού περιλαμβάνει μια - σχετική - πρωτοτυπία: Πριν το κύριο μέρος της περιπέτειας, πρέπει να τελειώσεις πρώτα τρεις άλλες μικρότερες, αυτοτελείς περιπέτειες. Μόνο τότε ανοίγει κανονικά η περιπέτεια. Μια έ-





"FISH"

ξοχη ιδέα, την οποία πρωτοπαρουσίασε η 8TH Day Software στο εκπληκτικό adventure EARTHSHOCK, για το Spectrum. Σε κάθε μια απ' αυτές τις μικρές περιπέτειες, πρέπει να βρεις και από ένα πολύτιμο αντικείμενο, ώστε - στο τέλος - να σχηματισθεί το focus wheel, που είναι απαραίτητο για τη συναρμολόγηση του stream regulator, για να επιδιορθωθεί το πρόγραμμα που σαμποτάρισαν τα «επτά θανάσιμα πτερύγια». Το FISH είναι στηριγμένο σε δύο θαυμάσιες ιδέες: Του κόσμου των ψαριών και της μεταβίβασης του πνεύματος μιας ύπαρξης στο σώμα άλλων υπάρξεων, σε τελείως διαφορετικές χρονικές διαστάσεις. Υπερβαίνει δηλαδή την κοινότυπη πια ιδέα της τηλεμεταφοράς, με μια δημιουργική ιδέα. Ξεκινώντας την κύρια περιπέτεια, σημειώστε τα εξής: Πρέπει να επισκεφθείτε, στις 10:00 ακριβώς, το διευθυντή του πανεπιστημίου Opah. Αυτός θα σας δώσει την άδεια να αρχίσετε τις έρευνες. Και μόνο τότε μπορείτε να μπείτε στο χώρο του εργαστηρίου και του project. Αν αργήσετε, χάνετε τη θέση σας, ενώ αν πάτε πιο νωρίς, χάνετε πολύτιμο χρόνο. Για να βρείτε ποιός είναι ο προδότης στο τερματικό, τυπώστε LOGIN, ROACH, ME. Τώρα δείτε τα παιχνίδια και, όποιος έχει πρόσβαση στο Shutdown, αυτός είναι που σας ενδιαφέρει. Φυσικά, μιλάμε για έναν από τους συνεργάτες σας. Τότε, όταν τον συναντήσετε, δώστε του ραντεβού στην ντισκοτέκ, αλλά όλα αυτά πριν τις 11:00. Να 'χετε μαζί σας γυαλιά, προστατευτικά αυτιών και μια γραβάτα. Εδώ θα τον καταφέρετε να αποκαλύψει την προδοσία του. Ένα καλό τρικ για να μην έχετε πρόβλημα χρόνου είναι να σώσετε τη θέση σας, βγαίνοντας από το διαμέρισμά σας.

Δείτε ποιός είναι ο προδότης. Ξαναφορτώστε και, όποτε τον συναντήσετε (πριν τις 10:00), τυπώστε: ASK (name) TO GO TO DISCO. Η περιπέτεια περιλαμβάνει οκτώ περιοχές δράσης, που συνδέονται με τρένο. Σημειώστε ότι δύο από τις περιοχές αυτές είναι μονίμως κλειστές (οι σταθμοί Barbellican και Angel). Επίσης, στο τερματικό δείτε οπωσδήποτε τα EQUIPMENT και STORE. Καιρός όμως να δούμε και δύο από τους πιο πρωτότυπους γρίφους που έχουν παρουσιαστεί ποτέ:

Ο πρώτος αφορα το dark warp. Η λύση είναι όταν βρεθείτε σε περιοχή με μοναδική έξοδο την UP. Αν το παραστήσουμε με ένα σχέδιο 3x3 (NW N NE, στη μέση W UP E και κάτω SW S SE). Κάθε φορά που μετακινείστε σε μια από τις κεντρικές διευθύνσεις, αλλάζουν οι δύο σειρές που είναι κοντά της, ενώ, σε μια από τις κορυφές, το τετράγωνο που την περιέχει. Π.χ. αν οι έξοδοι είναι N, W, E, UP και S, πρέπει να πάτε διαδοχικά N,S,E,W. Αν οι έξοδοι είναι W,U,P,E και SE, πρέπει να πάτε E,NE,UP,N,SW και SE. Τέλος, στο παιχνίδι SHUTDOWN, όταν αλλάζει το cell 1, αλλάζει μόνο αυτό κατά 1 γράμμα. Όταν αλλάζει το cell 2, αλλάζουν τα 1 και 3 κατά 1 γράμμα. Όταν αλλάζει το cell 3 αλλάζουν τα 2 και 4 κατά 2. Όταν αλλάζει το cell 4, αλλάζουν τα 3 και 5 κατά 3 και, τέλος, όταν αλλάζει το cell 5, αλλάζουν τα 4 και 1 κατά 4 γράμματα.

Ας δούμε δύο παραδείγματα. Αν η λέξη σας είναι WOEYF, τότε μετακινήστε το 4 κατά 26 (WOHYI), το 5 κατά 9 (AOHCR), το 3 κατά 18 (AQSER), το 2 κατά 10 (BATER) και, τέλος, το 1 κατά 21 (WATER)!!!

Αν η λέξη σας είναι KRDAE, αλλάξτε το 4 με 24 (KRGYH), το 5 με 10 (ORGCR) το 3 με 12 (OTSER), το 2 με 7 (PATER) και, τέλος, το 1 με 7 (WATER)!!!

ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ	**: 10**
ΓΡΑΦΙΚΑ	**: 10**
ΛΕΞΙΛΟΓΙΟ	**: 9**
ΔΡΑΣΗ	**: 10**
ΠΡΩΤΟΤΥΠΙΑ	**: 10**

ΑΡΧΙΖΟΝΤΑΣ ΤΗΝ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ

Είσαι στη γυάλα σου και περνάς τις διακοπές σου. Περιμένοντας το φαγητό σου, κάτι που πέφτει στη γυάλα. Χμ... ένα πλαστικό κάστρο. Ο Sir PlayFair χρειάζεται βοήθεια. Κολυμπάς ανάποδα έτσι, **TURN OVER, ENTER CASTLE.** Μαθαίνεις την πρώτη σου αποστολή. **ENTER SMALL WARP,** ο παραγωγός ζητά να του πας καφέ **ASK ROD TO MAKE COFFEE, LOOK IN BIN, GET FERRIC OXIDE CASSETTE, WEST, WEST, TURN, SWITCH, OPEN WOODEN DOOR, SOUTH,** βλέπεις ένα δοχείο κασετών **LOOK IN BIN, GET CHROME CASSETTE, GET METAL CASSETTE, NORTH, OPEN CONTROL ROOM DOOR, NORTH, CLOSE DOOR, PRESS BUTTON.** Ανάβει το φως απ' έξω και ο παραγωγός δεν θα σε ξαναενοχλήσει για καφέ, **OPEN CUPBOARD, LOOK IN CUPBOARD,** βλέπεις ένα καθαριστή κεφαλής μαγνητοφώνου. **GET HEAD CLEANER, PLAY HEAD CLEANER IN PLAYER,** τώρα μπορείς να το δουλέψεις, **SET FADER TO 3,** ώστε να μπορείς ν' ακούς τις κασέτες. **PLAY METAL CASSETTE IN PLAYER, PLAY FERRIC CASSETTE IN PLAYER, PLAY CHROME CASSETTE IN PLAYER.** Σημειώστε τους αριθμούς που ακούς, γιατί είναι πολύτιμοι. **OPEN DOOR, SOUTH, EAST, EAST,** Βόρεια, βλέπεις μια πόρτα **OPEN GLASS DOOR, NORTH, CLOSE DOOR, EXAMINE CABINET,** ανοίγει με συνδυασμό. Τώρα **SET LOCK TO ..** (όποιο νούμερο άκουσες). Ξεκλείδωσε. **OPEN CABINET, LOOK IN CABINET.** Βλέπεις τον πολύτιμο άξονα. **GET SPINDLE.** Κατορθώνεις να δραπετεύσεις από τα Fins και παραδίδεις το πρώτο αντικείμενο στο αφεντικό σου. Μένουν άλλα δύο, έτσι **ENTER JUGGED WARP.** Βρίσκεται σ' ένα νέο μέρος. Βλέπεις μερικές κουβέρτες και ρούχα **GET JEANS, WEAR JEANS, SOUTH,** βλέπεις ένα σημείωμα, **READ NOTE.** Βλέπεις επίσης κάτι σκουπίδια **SEARCH RUBBISH,** βρίσκεις ένα φακό **GET TORCH, LIGHT TORCH, EAST, EAST, EAST,** βλέπεις φωτιά και ακούς μουσική από τα ανατολικά, **EAST** βλέπεις μερικούς χίπις, **SOUTH,** βλέπεις ένα σπασμένο στασίδι, **GET PEW, EXTINGUISH TORCH** για να μπορέσεις να περάσεις τους χίπις, **NORTH, NORTH, DROP PEW,** ώστε να μπορέσεις αργότερα να ανέβεις στην αψίδα. **LIGHT TORCH, DOWN, SOUTH.** Ειδοποιείσαι για τους κινδύνους που θα αντιμετωπίσεις. Απάντησε **YES.** Βρίσκεσαι στις κατακόμβες. **SEARCH DEBRIS.** Βλέπεις ένα σκέπασμα σαρκοφάγου MOVE LID, ένα πέρασμα κάτω, **DOWN.** Βλέπεις ένα άγαλμα, **LOOK ALTAR,** λείπει ένα κομμάτι ενώ βλέπεις και ένα κορδόνι **GET CORD, UP, NORTH, UP, CLIMB PEW, CLIMB ARCHWAY, LOOK GARGOYLE, TIE CORD TO GARGOYLE, DOWN, PULL CORD,** το gargoyle πέφτει στα πόδια σου, **GET GARGOYLE, DOWN, SOUTH,** πρέπει να εξασφαλίσεις τη διαφυγή σλώνα κατεβαίνει από την οροφή. **LOOK COLUMN, LOOK IN CHALICE,** βλέπεις το δεύτερο πολύτιμο αντικείμενο **GET CHALICE AND GROMMET.** Ακριβώς την τελευταία στιγμή γλυτώνεις από τους χίπις. Παραδίδεις και το δεύτερο αντικείμενο στο αφεντικό σου. Ώρα για την τρίτη σου αποστολή:

ENTER SMOOTH WARP, βλέπεις ένα κούτσουρο, **LOOK IN STUMP,** βλέπεις το Micky Blowtorch και στον πάτο του κούτσουρου ένα χρυσό δίσκο. **SE, SE, E,** βλέπεις ένα κλουβί, μια ντουλάπα και μια φωτιά, **LOOK CUPBOARD** είναι κλειστή και πάνω της έχει κάτι γάντια, **LOOK IN CAGE** βλέπεις ένα παπαγάλο και ένα καλούπι, **OPEN CAGE, WEST** ο παπαγάλος φεύγει μακριά **NW, NW, LOOK** επανέλαβέ το μέχρι να γίνει η έκρηξη και ο Micky Blowtorch βγει από το κούτσουρο και φύγει, **GET DISC, SOUTH,** μην πας SE γιατί ο Micky θα σου πάρει το χρυσό δίσκο, **SE, E, E, OPEN CUPBOARD AND LOOK IN IT,** βλέπεις ένα σφυρί, μια λαβίδα και ένα χωνευτήρι, **GET ALL FROM CUPBOARD, GET MOULD, WEAR GLOVES, PUT DISK IN CRUCIBLE, HOLD CRUCIBLE WITH TONGS OVER FIRE, PUT GOLD IN MOULD,** τώρα πρέπει να κρυώσει φυσιολογικά. Το σωστό μέρος είναι το cool glade, αλλά για να πας εκεί πρέπει να αποφύγεις όλες τις τοποθεσίες που μπορεί να παγώσουν πρόωρα το καλούπι. Η μοναδική διαδρομή είναι **WEST, WEST, WEST, NORTH, NE, EAST.** Εδώ είναι το cool glade. Τώρα τύπωνε συνέχεια **LOOK MOULD** μέχρι να βεβαιωθείς ότι έχει κρυώσει (συνήθως τρεις φορές) **BREAK MOULD WITH HAMMER,** πέφτει ένα χρυσό δακτυλίδι, το τρίτο πολύτιμο αντικείμενο. **GET GOLD RING.** Προλαβαίνεις να το πάρεις, πριν ένας από τους Fins κατορθώσει το ίδιο. Επιτέλους φτιάχτηκε το Focus Wheel. Τώρα αναλαμβάνεις νέα δράση και το κύριο μέρος της περιπέτειας αρχίζει. Η συνέχεια επί της οθόνης. ■

Φέρτε την επαγγελματική σας σταδιοδρομία σε επαφή με το μέλλον.

ΕΓΓΡΑΦΕΣ:
1 - 14 ΣΕΠΤΕΜΒΡΙΟΥ





ADVENTURE S.O.S.

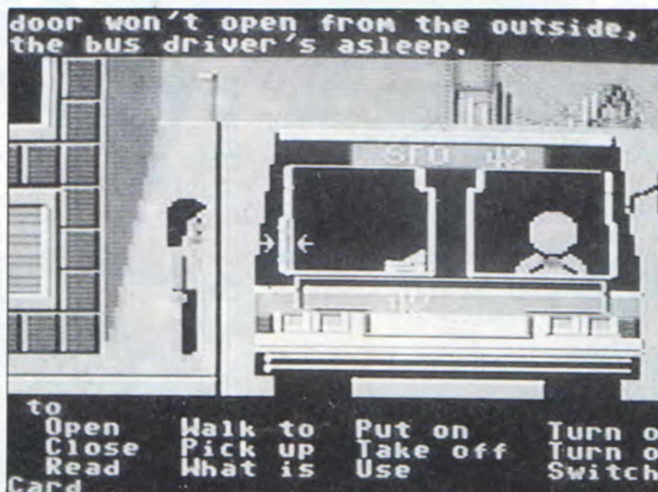
του Αντρεα Τσουρινακη

Μην ξεχνάτε να γράφετε στα γράμματά σας την πλήρη σας διεύθυνση (όσοι μένετε στο λεκανοπέδιο προσθέτετε και το τηλέφωνό σας, οι δε υπόλοιποι εσωκλείετε γραμματόσημο για γρήγορη απάντηση). Στις ερωτήσεις σας τώρα:

Ρωτάει ο **ΜΠΟΥΡΑΣ ΘΕΟΔΩΡΟΣ** για το *"Zak Mc Kracken"*, πώς φεύγει από τη 13η οδό. Στο δωμάτιό σου **OPEN THE DESK DRAWER, PICK UP THE KAZOO, CLOSE DESK DRAWER, PICK UP TORN WALLPAPER, USE WALLPAPER ON PLASTIC CARD UNDER DESK.** Τώρα στο λεωφορείο **USE KAZOO.**

Ο **ΚΩΝ/ΝΟΣ ΚΟΠΑΝΙΑΣ** ρωτά για το *"Police Quest I"* τι κάνει με τις μηχανές στο μπαρ. Τους λες: **MOVE BIKES** και μετά **USE NIGHTSTICK.** Τώρα **LOOK GIRL, TALK GIRL, YES, ASK ABOUT DRUGS, THANKS.**

Ο **ΓΙΑΝΝΗΣ ΕΛΑΣΚΑΡ** ρωτά στο ίδιο adventure, πού είναι η φυλακή. Είναι στο χάρτη **D3.** Πώς συμπληρώνει το menos. Όταν σε ειδοποιήσει η Laura να το κάνεις, πήγαινε στην αστυνομία και μόλις μπεις **LOOK TABLE, WRITE MEMO, PUT MEMO IN BASKET.** Για να ελέγξεις το αμάξι σου, κάνε τον γύρο του και, όταν πάρεις μήνυμα ότι είναι εντάξει, τότε μπες και φύγε. Τέλος, ρωτάει πώς πιάνει το μεθυσμένο. Αφού τον σταματήσεις **USE RADIO,** βγες έξω, **LOOK DRIVER, GET OUT, SEARCH MAN, SMELL, ADMINISTER F.S.T., HANDCUFF MAN, SAY NO, ARREST MAN.**



Ο **ΧΡΗΣΤΟΣ ΤΣΙΡΩΝΗΣ** ρωτά για το φανταστικό *"Kentilla"*, πώς μπορεί να διασχίσει τη θάλασσα. Από τη φυλακή των URGA, πάρε το candle wax **(EXAMINE DUNGEON).** Χρειάζεται επίσης το silver chalice από το σάκκο που επίσης βρίσκεις στις φυλακές, πίσω από τη red door. Τώρα, στην τοποθεσία όπου κοιτά το μαύρο κάστρο (thick vegetation), τύπωσε **EXAMINE VEGETATION,** βρίσκεις μια βάρκα, **EXAMINE VEGETATION,** βρίσκεις κουπιά, **GET OARS, PUSH BOAT, ENTER BOAT, PUT WAX IN EARS, ROW WEST, BAIL OUT BOAT WITH CHALICE, ROW WEST, LEAVE BOAT!!**

Ο **ΜΑΝΤΖΑΡΙΔΗΣ ΒΑΣΙΛΗΣ** ρωτά για το *"Spiderman"*, τι κάνει με τον ανεμιστήρα. **CAST WEB AT FAN, CAST WEB AT BUTTON.** Επανέλαβε την τελευταία εντολή, μέχρι να σταματήσει. Μετά **GO FAN, GET GEM, DOWN, DOWN, DOWN, DOWN, DOWN, GET OCTOPUS, HIT ELECTRO, EXAMINE OCTOPUS, EXAMINE ELECTRO, GET OCTOPUS, GET ELECTRO, WEST, DROP ELECTRO, DROP OCTOPUS, DROP CONNORS** (από το small office), **DROP DESK, DROP COUCH, DROP BLOCK, DROP STATUE, GET GEM.**

Ο **ΘΩΜΑΣ ΣΠΥΡΙΔΗΣ** ρωτά για το *"Shadowgate"* πώς μπορεί να περάσει τη λάβα. Έχοντας τα γυαλιά και το βιβλίο, **OPERATE GLASSES ON YOURSELF, OPEN BOOK, OPERATE BOOK ON STATUE, NORTH, OPERATE RIGHT HANDLE, OPERATE MIDDLE HANDLE, OPERATE RIGHT HANDLE.**

Η λυση του...

KING'S QUEST III

Ξεκινώντας έχεις 5΄ για να κάνεις μία από τις τέσσερις διαφορετικές δουλειές που σου αναθέτει ο Manannan. Αφού την κάνεις, πάρε από την κουζίνα τα **BOWL (+1), KNIFE (+1), SPOON (+1), BREAD (+1), FRUIT (+1), MUTTON (+1)** και από την τραπεζαρία το **CUP (+1).** Τώρα πήγαινε και περίμενε μπροστά από το υπνοδωμάτιο του μάγου. Όταν φύγει για ταξίδι, έχεις 25΄ για να κάνεις τα ακόλουθα: Μπες στο δωμάτιο του και **OPEN DRAWER (mirror+1) OPEN CLOSET, LOOK BEHIND CLOTHES (map +7), CLOSE CLOSET, LOOK ON THE TOP OF CLOSET (key+3), OPEN DRAWER (rose essence +1).** Βγες έξω και από το τηλεσκόπιο **GET FLY (+1).** Τρέξε στο γραφείο του μάγου, **OPEN CABINET (wand +4), MOVE BOOKS, PULL LEVER (+5).** Κατέβα κάτω και από τα ράφια: **GET FISH BONE (+1), GET JUICE (+1), GET MANDRAKE (+1), GET SAFFRON (+1), GET SPITTLE (+1), GET TOADSTOOL (+1).** Πήγαινε στο βιβλίο και **READ BOOK, TURN TO PAGE IV.** Εκτέλεσε τη συνταγή **(+10).** Ανέβα πάνω και **PULL LEVER, MOVE BOOKS, OPEN CABINET.** Βγες έξω από το σπίτι και στο κοτέτσι, **OPEN GATE, GET CHICKEN, GET FEATHER (+1).** Κατέβα τώρα το μονοπάτι. Πήγαινε νότια (απόφυγε τους ληστές) και αριστερά. Τύπωσε **SHOW MIRROR TO MEDUSA** και πάλι αριστερά. Γύρνα δεξιά και, μόλις σε πλησιάσει η Μέδουσα, πάτα το return key **(+5), GET CACTUS (+1).** Δύο οθόνες νότια **GET SNAKESKIN (+1).** Σώσε και δεξιά **GET FEATHER (+2).** Αν δεν εμφανίζεται ο αετός, ξαναφόρτωσε μέχρι να τον δεις να ρίχνει το φτερό. Δεξιά **GET MUD (+1).** Δύο οθόνες δεξιά **GET WATER (+1).** Βόρεια, ανέβα τη σκάλα, αριστερά. Στην ταβέρνα **OPEN DOOR,** χωρίς να μπεις **DIP FLY WINGS IN ESSENCE,** μπες μέσα, ακούς τη συζήτηση των ληστών **(+3).** Βγες έξω και **FLY BEGONE, MYSELF, RETURN.** Νότια **GET MISTLETOE (+1).** Σώσε και αριστερά. Μπες στο σπίτι και **GET PORRIDGE (+2)** (αν δεν είναι στο τραπέζι, ξαναφόρτωσε). Ανέβα τις σκάλες **OPEN DRAWER, GET THIMBLE (+).** Βγες έξω και από τον κήπο **GET DEW (+1).** Αριστερά, βόρεια και σώσε. Βόρεια και στο δέντρο **DIP FLY WINGS IN ESSENCE,** μπες στην κουφάλα **(+5).** Βγες **FLY BEGONE, MYSELF, RETURN.** Τώρα **GRAB HOLE (+3).** Ανέβα τη σκάλα **(+2)** και σώσε. Μπες μέσα και **GET PURSE (+4).** Αν σου επιτίθενται, ξαναφόρτωσε. **LOOK MAP, TELEPORT TO STORE, F6.** Μπες στο κατάστημα και αγόρασε **POUCH (+1), SALT (+1), FISH OIL (+1) LARD (+1).** Από το σκύλο, **GET HAIR (+1).** Τηλεμεταφέρσου στη βάση του βουνού, ανέβα το μονοπάτι, πή-

Ζητώ συγγνώμη από τους φίλους της στήλης, για την καθυστέρηση που υπήρξε στην απάντηση των γραμμάτων σας. Γυρνώντας όμως από το συνέδριο των μάγων, στο οποίο συμμετείχα, με την ηλεκτρική μου σκούπα (ένα XT 600) παρουσιάστηκε ένα μικρό πρόβλημα και είχα μια αναγκαστική προσγείωση στην Κρήτη, για 30 ημέρες περίπου. Έφερα όμως μαζί μου τη λύση του KING'S QUEST III, την οποία θα βρείτε στην ένθετη στήλη.

Ο ίδιος ρωτά για το *"Cronos Quest"* τι πρέπει να κάνει στην Ινδία. Σημειώστε ότι υπάρχουν διαφορές μεταξύ του Atari ST και της Amiga. Παρακολουθώντας τη λύση του Atari, λοιπόν, **WEST, NORTH, USE GLOVE ON LEPER'S HAND, GET PAPER, SOUTH, EAST, EAST, NE, USE PAPER ON MAN, N** (στην Amiga EAST), **USE BOTTLE ON WATER, SOUTH, UP, SW, WEST, WEST, NORTH, USE WATER ON LEPER'S HAND** (στην Amiga DROP BOTTLE), **GET KEY, SOUTH, EAST, NORTH, USE KEY IN KEYHOLE, N, GET PIECE OF CARD, SOUTH, WEST, WEST, GET SCROLL** και γρήγορα **EAST, EAST, UP, OPEN SWITCH** (στην Amiga PRESS ON). Το scroll γράφει **TOP, TOP LEFT, TOP RIGHT, TOP RIGHT** και διαβάζεται μόνο στην έκδοση του Atari. Χρειάζεται για να ανοίξεις την πυραμίδα στην Αίγυπτο.

Ο ναύτης **ΚΩΣΤΑΣ ΚΑΡΑΪΣΚΟΣ** ρωτά για το *"Manhunter"* τι ακριβώς κάνει την πρώτη μέρα. Πήγαινε στο νοσοκομείο. Παρατήρησε το ρομπότ που φυλάει την πόρτα (θα χρειαστείτε αυτό το πέρασμα την τελευταία μέρα). Το όνομα του νεκρού είναι **RENO DAVIS.** Πήγαινε στο μπαρ. Αφού κερδίσεις στα μαχαίρια, πήγαινε στο βιντεοπαίχνιδο. Κάνε ένα πλήρες σχεδιάγραμμα του παιχνιδιού (13x13). Περπάτησε την ελάχιστη διαδρομή (πατάς μόνο τρία τετράγωνα) και σημείωσε το πώς πέφτουν οι κούκλες. Πήγαινε στις τουαλέτες και, αφού τραβήξεις τρεις φορές το καζανάκι, βρίσκεσαι στους υπονόμους. Το σχέδιο είναι όπως ο χάρτης του βιντεοπαίχνιδου. Πάρε τις δώδεκα κάρτες και στην έξοδο το μενταγιόν. Πήγαινε στο λούναπαρκ και παίξε στο μεσαίο. Ρίξε τις κούκλες, όπως αυτές έπεσαν στο βιντεοπαίχνιδο. Μόλις κερδίσεις και αυτός σε κοιτάξει παράξενα, κάνε **inventory** το μενταγιόν. Σου δίνει μια **data-card** για το κομπιούτερ σου. Βγες έξω και ....

Ο **ΘΑΝΟΣ ΚΑΡΑΓΙΑΝΝΗΣ** ρωτά για το *"Uninvited"* τι πρέπει να κάνει, αφού, μετά το magisterium, έλιωσε τους πάγους, έριξε στο χάσμα το δαίμονα και ξαναγύρισε στο γραφείο, από την κλειδωμένη πόρτα.

Τρέξε γρήγορα στο μπάνιο, στον πάνω όροφο. Η πόρτα κλειδώνει πίσω σου. Άνοιξε και τις δύο βρύσες της μπανιέρας. Κάνε συνέχεια **OPEN LIGHT** μέχρι να το ανοίξεις και πήγαινε **UP.** Τώρα **HIT BROTHER, OPERATE CROSS ON DEMON, GO WINDOW.** Τώρα παρακολούθησε το φινάλε.

Ο **ΓΙΑΝΝΗΣ ΜΑΡΓΑΡΙΤΣΑΝΑΚΗΣ** ρωτά για το *Ingrid's Back"* πώς παγιδεύει τα τρολς στο δεύτερο μέρος. Συνεχίζοντας από εκεί που σταματά η στήλη αρχίζοντας την περιπέτεια, στο τεύχος του Ιούνη, και όπου παγιδεύετε το 1ο τρόλ, έχουμε: **GO TO MILL/ IN/UP /EXAMINE CASK, SACK, BRAKE, LEVER/GET ALL/PULL BRAKE/ PUSH LEVER, PULL IT, PUSH IT/DOWN/OUT/ EXAMINE HOOK/WAIT 5/FLOPSY, PULL THE LEVER/Z/ ATTACH HOOK TO DOLDRUM/LOOK/RUN TO SOGGY-BOTTOM AND GET ALL/RUN TO TRAP-DOOR AND OPEN IT/WAIT FOR GORMLESS/PUSS GORMLESS/CLOSE TRAPDOOR/ PUT SACK ON TRAPDOOR/ SCORE/Z/FIND FUDDLE/ FIND WELL/ PUT BLUE TELELILY IN WELL/DROP GREEN TELELILY/ STAND ON GREEN TELELILY/ GET HANDBAG/STAND ON BLUE TELELILY/ GET ALL/PUT GREEN TELELILY ON FUDDLE/PUT GREEN TELELILY IN WELL/SE/RUN TO SANDY-BOTTOM/N/ TAKE BRICK/A/ A/A/A/ SCORE/RUN TO FARMHOUSE/ IN/ WEAR LIPSTICK AND PERFUME/IN/ OFFER CASK TO CHUGG/UP/ INV/ SCORE/2/PUT DEEDS UNDER DOOR.**

Τέλος, ο **ΜΑΝΩΛΗΣ ΚΩΣΤΑΚΗΣ** ρωτά αν ξέρει κανείς πού μπορεί να βρει adventures για το Macintosh Plus που έχει. Δυστυχώς φίλε, εγώ δεν ξέρω, αλλά, αν κάποιος γνωρίζει τίποτα, ας μας γράψει. Μέχρι τον άλλο μήνα λοιπόν, που θα τα ξαναπούμε, καλές ζέστες. Εγώ δεν έχω ανάγκη, μάγος είμαι, κάνω ένα spell και δροσίζομαι. ■

γαινε στο δωμάτιό σου και **DROP ALL UNDERBED, (+4) GET FRUIT.** Τρέξε στην κουζίνα και περίμενε το μάγο. Όλα τα παραπάνω πρέπει να τα κάνεις πριν ο χρόνος δείξει 30΄. Όταν έρθει ο μάγος, νότια: **GIVE FRUIT TO MANANNAN.** Ανέβα πάλι μπροστά από το δωμάτιό του και περίμενε μέχρι να σου πει ότι πάει για ύπνο. Τώρα έχεις άλλα 25΄ χρόνο. Από το δωμάτιο σου **GET ALL.** Κατέβα στο γραφείο του **OPEN CABINET, MOVE BOOKS, PULL LEVER.** Κατέβα κάτω **READ BOOK, TURN TO PAGE II.** Όταν συμπληρώσεις τη φόρμουλα **(+10).** Ξανά **READ BOOK, TURN TO PAGE XXV.** Όταν συμπληρώσεις τη φόρμουλα **(+10).** Ανέβα πάνω **PULL LEVER, MOVE BOOKS, OPEN CABINET.** Τώρα τηλεμεταφέρσου στη σπηλιά της αράχνης **DIP EAGLE FEATHER IN ESSENCE.** Πέτα πρώτα μπροστά από την τρύπα του δέντρου **(+4)** και μετά κατ' ευθείαν πάνω στην αράχνη. Μπες μέσα στη σπηλιά. Παίρνοντας το **STONE OF AMBER (+3).** Τώρα βγες και πήγαινε αριστερά και δύο οθόνες βόρεια (το δέντρο των ληστών) **LOOK GROUND, GET ACORNS (+1).** Ανέβα το μονοπάτι, μπες στο σπίτι και, όπου βρεις τη γάτα, **GET CAT, GET CAT HAIR (+1).** Στο δωμάτιό σου **PUT COOKIE IN PORRIDGE, DROP ALL UNDERBED, GET PORRIDGE.** Γρήγορα στην κουζίνα και, όταν έρθει ο μάγος, **GIVE PORRIDGE TO MANANNAN.** Γίνεται γάτα **(+12)!!!** Γρήγορα κάτω στο υπόγειο και εκεί: **TURN TO PAGE VII (+10), TURN TO PAGE XIV (+10), TURN TO PAGE LXXXIV (+10), TURN TO PAGE CLXIX (+10).** Αφού φτιάξεις τα μαγικά **LOOK MAP,** τηλεμεταφέρσου στην ταβέρνα, μπες μέσα, **TALK MAN, GIVE GOLD (+3).** Τώρα πήγαινε στο πλοίο **(+2).** Στο αμπάρι δεξιά **GET BOX.** Αριστερά και **DROP BOX, JUMP ON BOX, JUMP ON CRATE, JUMP ON LADDER.** Ανέβα και όταν λείπει ο καπετάνιος, **OPEN CHEST, LOOK IN CHEST (+5).** Μια οθόνη δεξιά και **GET SHOVEL (+1).** Ξανακατέβα τη σκάλα, πήγαινε δεξιά και άκουσε τα ποντίκια να λένε πού είναι κρυμμένος ο θησαυρός. Πήγαινε αριστερά και μόλις ακούσεις ότι έπεσε η άγκυρα, **POUR SLEEP POWDER ON FLOOR** και **SLUMBER, HENCEFORTH.** Τώρα ανέβα, πέσε στη θάλασσα, στο νησί **(+5)** και μέτρα από το δέντρο όσα βήματα άκουσες δεξιά. **DIG.** Βρίσκοντας το θησαυρό **(+7).** Τώρα βόρεια, ανέβα το μονοπάτι, σκαρφάλωσε τον καταρράκτη, ακολούθησε το μονοπάτι στα χιόνια. Όποτε σου επιτεθεί ο χιονάνθρωπος **RUB STONE** και **LOOK MAP** για να ξαναγυρίσεις. Κατέβα στις σπηλιές **(+4).** Κατέβα στην πάνω αριστερά, μπες, από την πάνω δεξιά κατέβα στη μεσαία κάτω, μπες, από την κάτω αριστερά ανέβα στην πάνω μεσαία, μπες, βγαίνεις στην κάτω δεξιά. Ακολούθησε το μονοπάτι και μπες στην είσοδο της σπηλιάς. Ανέβα και μόλις βγεις **RUB OINTMENT ON ME.** Αριστερά και **STIR STORM BREW WITH FINGER** και αμέσως **BREW OF STORMS, CHURN IT UP (+7).** Τώρα **TALK TO ROSELLA, UNTIE ROSELLA (+3).** Κατέβα τις σκάλες, πήγαινε αριστερά, όλο βόρεια, μπες στο κάστρο **(+4)** και παρακολούθησε το φινάλε **210/210!!!**

HINTS 'N' TIPS

STAR PAWS

COMMODORE

Αρχίζουμε με Commodore. Πληκτρολογήστε:

```
10 FOR I=10497 TO 10526:READ A: POKE I, A:C=C+A:NEXT I
20 FOR I=512 TO 519:READ A: POKE I, A:C=C+A; NEXT I
30 IF C=3988 THEN SYS 10505
40 PRINT "ERROR IN DATA": END
50 DATA 169, 2, 141, 5, 84, 76, 1, 82, 198, 157, 169, 0
60 DATA 162, 1, 168, 32, 186, 255, 32, 189, 255, 32
70 DATA 213, 255, 78, 215, 8, 76, 32, 8, 169, 96, 141, 186, 23, 76, 0, 16
```

και RUN. Το listing φορτώνει το πρωτότυπο πρόγραμμα και χορταίνει το σκύλο σας για όλο το παιχνίδι. Το listing απ' την Πάτρα και τον Α. Πετρόπουλο.

3D FIGHT

AMSTRAD

Όταν αρχίσουν να πέφτουν κεραυνοί, ανεβείτε στο πάνω αριστερό άκρο της οθόνης και δεν θα σας πειράξουν. Το tip απ' το Θοδωρή Χατζηκώστα.

BUGGY BOY

COMMODORE

Τα παρακάτω pokes σας δίνουν άπειρο χρόνο σε όλες τις πίστες. Φόρτωμα, reset και:

```
POKE 4768, 133
POKE 4769, 20
POKE 39927,96
POKE 2048,32
POKE 2049,104
POKE 2050,13
SYS 2560
```

Τα pokes απ' το Γιώργο Κωνσταντινίδη.

JACKAL

COMMODORE

Φόρτωμα, reset και:

```
POKE 9072,234
POKE 9073,234
POKE 9074,234
```

Το παιχνίδι ξαναρχίζει με SYS 2091. Αγαπητέ Ηλία Τσιαντά, είχες απόλυτο δίκιο. Thanx anyway.

ARKANOID II

AMSTRAD

Αφού φορτώσετε το παιχνίδι, πατήστε ταυτόχρονα τα πλήκτρα WERD. Ξεκινήστε το παιχνίδι τώρα και, κάθε φορά που θα πατάτε ESC, θα ανοίγουν οι πόρτες στα πλάγια της πίστας. Χριστόφορε Κούκο, σ' ευχαριστούμε.



BUGGY BOY

THE LAST MISSION

AMSTRAD

Γράψτε **LOAD "LASTMIS. BAS"** και μετά **59 POKE 4383,A.** RUN τώρα και δεν θα χάνετε εύκολα τα laser σας· θα εκτοξεύεστε δε πιο γρήγορα. Και οι δύο επεμβάσεις απ' τον Αλέκο Κασφίκη.

MAG-MAX

AMSTRAD

```
POKE #42CC, #C9
POKE #1A55, #C9
POKE #0252,x (x=αριθμός ζωών).
```

Με τα pokes αυτά, όχι μόνο παίρνετε άπειρες ζωές, αλλά καταργείται και το sprite collision. Μας τα έστειλε ο Κώστας Ευαγγελινός.

PLEXAR

SPECTRUM

Πληκτρολογήστε:

```
20 LOAD " "CODE: POKE 37331,91
30 FOR f=23432 TO 23438
40 READ a: POKE f,a: NEXT f
50 RANDOMIZE USR 37263
60 DATA 175, 50, 138, 186, 195
70 DATA 136, 144
```

και RUN, για άπειρες ζωές.

G - MAN

SPECTRUM

Πληκτρολογήστε:

```
20 CLEAR 27980
30 LET f=58: LET 1=58
40 INPUT "Fuel? (Y/N)"; f$
50 IF f$="y" THEN LET f=50
60 INPUT "Lives? (Y/N)"; 1$
70 IF 1$="y" THEN LET L=50
80 LOAD " " CODE 16384
90 FOR f=23309 TO 23318
100 READ a: POKE f,a: NEXT f
110 RANDOMIZE USR 23296
120 DATA 175, 50, 148, 111, 50
130 DATA 50, 126, 195, 96, 109
```

και πάλι **RUN.** Τα listings μας ήρθαν απ' το Νίκο Αναστασιάδη.

HEAD OVER HEELS

COMMODORE

Πληκτρολογήστε:

```
B FOR I= 53229 TO 53256: READ A: POKE I,A: C=CSA: NEXT
I= IF C=3630 THEN SYS 53229
4 PRINT "ERROR IN DATA"
5 DATA 198, 157, 169, 0, 162, 1, 168, 32, 186, 255, 32, 189, 255, 32, 213, 255, 169, 208, 141, 146
6 DATA 4, 96, 206, 154, 122, 76, 3, 1
```

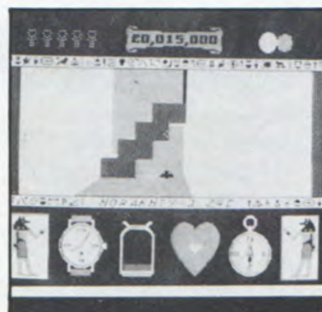
και RUN για άπειρες ζωές. Το listing μας ήρθε απ' το Γιώργο Καραβίτη.

TOTAL ECLIPSE

SPECTRUM

Για προσέξτε:

```
POKE 36045,24: POKE 36440,24: POKE 47165,24 POKE 47184,24: POKE 48158,24: POKE 42099,195, POKE 51039, 195: POKE 50850 195: POKE 46057,0: POKE 46058,0: POKE 46059,0: POKE 46060,0: POKE 46061,0
```



Οι διακοπές τελείωσαν, αγαπητοί μου. Μπορείτε άνετα να επιστρέψετε στη ρουτίνα, βγαίνοντας μόνο για να μαζέψετε φθινοπωρινό ήλιο. Από χρωματάκι όμως, καλά πάμε, έτσι; Δεν έχετε παράπονο!
Λοιπόν, φτάνουν τα λόγια. Let's go to the roast!!!

Αυτά τα pokes κάνουν τα εξής:
- δεν γίνεται ποτέ έκλειψη
- καταργείται το Fatal Fall
- σταματάει το Curse Overcome
- δεν πεθαίνετε απ' τη δίψα
- ό,τι και να πέσει επάνω σας, δεν σας πειράζει.

Νομίζω πως είναι αρκετά. Θανάση Τσιόδρα, σ' ευχαριστούμε.

PACMANIA
ATARI ST

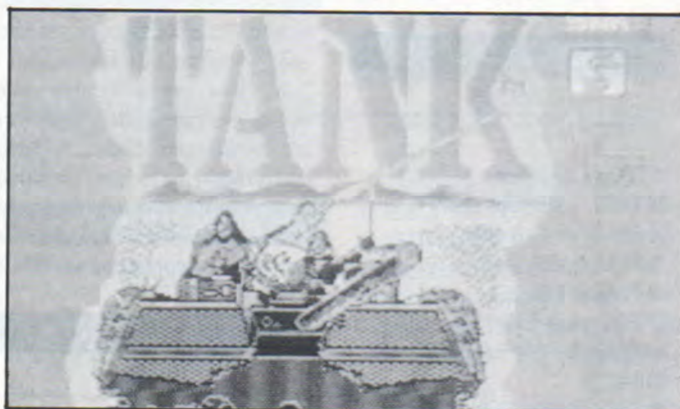
Εάν ξοδέψετε και τα 2 credits, μόλις χάσετε την τελευταία σας ζωή, περιμένετε λίγο, χωρίς να πατήσετε τίποτα. Το game θα σας δώσει άλλο ένα credit. Έτσι, μπορείτε να το τελειώσετε πιο άνετα. Το tip του Αντώνη Μαρίνου.

STARQUAKE
COMMODORE

Φόρτωμα, reset και
POKE 3661,169 (για άπειρες ζωές)
POKE 19161, 169 (για άπειρες πλατφόρμες)
POKE 9559,169 (για άπειρα πυρομαχικά)
POKE 3546,234: POKE 3547, 234 (για άπειρη ενέργεια)
POKE 4614,96 (για εξαφάνιση εχθρών).
Το παιχνίδι ξαναρχίζει με **SYS 3075.** Όοοολα τα Pokes απ' το Δημήτρη Σισκόπουλο και την Αλεξανδρούπολη. Jim, να 'σαι καλά.

TANK
AMSTRAD

Πολλά listings αυτό το μήνα. Πληκτρολογήστε:
10 OPENOUT "s"
20 MEMORY 2280
30 CLOSEOUT
40 LOAD "TANK.BIN", 2281



50 POKE 22367,0
60 CALL 2281
Η επέμβαση μας ήρθε απ' τη Θεσσαλονίκη και απ' τους Πάνο Σαραγιώτη και Νίκο Χριστοφορίδη. Thanks gugs.

FIRE TRACK
COMMODORE

Μόλις αρχίσει το παιχνίδι πατήστε ←,**9** και Spacebar. Σας περιμένει μια έκπληξη.

TIGER MISSION
COMMODORE

Πατήστε - για λίγο - τα εξής πλήκτρα:
CTRL, Commodore, 2,Q,R,L,I,K.

GARFIELD
COMMODORE

Φόρτωμα, reset και
POKE 25370,173 (για άπειρες ζωές)
POKE 25389, 173 (για να μην κοιμάται ο Garfield). Το παιχνίδι ξαναρχίζει με SYS 24320.

THE HUMAN RACE
COMMODORE

Καθώς ανεβαίνετε το δέντρο και ο Ραμφορύγχος πάει να σας αρπάζει, πατάτε το shift και το Commodore key και το πουλί δεν σας πειράζει. Αυτά απ' το Τζόσεφ Παναγιώτου.

THE GREAT GURIANOS
COMMODORE

Σε 2 player-mode, αν ο ένας παίκτης περάσει το hi-score και μετά χάσει, θα συνεχίσει να παίζει απ' την πίστα που έχασε. Αυτά απ' το Χρήστο Τιμωνίδη.

BOMB JACK II
COMMODORE

Ο Commodore έχει την τιμητική του αυτό το μήνα. Φορτώστε, κάντε reset και:
POKE 15711,250
SYS 39712 για να ξαναρχίσετε. Το poke απ' τον Πέτρο Μουτζουρίδη.

SEA WARRIOR II
AMSTRAD

Φορτώστε το **SEA2.BAS** και ξεπροστατέψτε το. Πληκτρολογήστε **Delete 6050-6060** και: **6050 OUT 1,1 : LOCATE 22, 20: PEN0: PRINT "Message Received": FOR n=1 TO 600: NEXT: PEN 1: PAPER 0: INK 15,1,26: INK 14,26,1: INK 13,2,0: RUN "HELP".**
Έτσι θα μπορέσετε να φτάσετε στην Κύπρο σώος, στέλνοντας SOS μετά από κάθε μάχη. Αυτά απ' το Δημήτρη Σπανό.

ASPHALT
AMSTRAD

Πληκτρολογήστε:
1 MODE 1
2 INPUT "HOW MANY LIVES (1-255)"; L
3 IF L>250 OR L<1 THEN 2
10 MEMORY 6739: LOAD "asfalt.bin"
20 POKE 26414,L
30 CALL 3642
και RUN για y ζωές. Το listing είναι απ' το Θωμά Λαζαρίδη.


ARKANOID II

BUBBLE BOBBLE
AMSTRAD

Αφού παίξετε ένα παιχνίδι, γράψτε στον πίνακα των scorers τη λέξη "KIM" κι αρχίστε νέο game. Στην πρώτη πίστα, οδηγήστε το τερατάκι στην πάνω δεξιά γωνία της πίστας και αρχίστε να ρίχνετε φούσκες, μέχρι να βγει στην οθόνη μια Coca Cola. Πάρτε την και συνεχίστε να ρίχνετε φούσκες. Μετά από λίγο, θ' αρχίσει να πέφτει μια βροχή από λουλούδια. Οι εχθροί σας, τότε, θα γίνουν διαμαντάκια και οι φούσκες, που ρίχνετε τόση ώρα, κεράσια. Επίσης, αν - πριν σκάσετε τους εχθρούς σας - οι δύο προτελευταίοι αριθμοί του σκορ σας είναι

HINTS 'N' TIPS

ίδιοι (π.χ. 928330), τότε όλοι οι εχθροί θα μετατραπούν σε δωράκια των 700 πόντων. Εντάξει; Το tip του Νίκου Παπαθανασίου.

PORNO MOVIE

SPECTRUM

POKE 25618,176: POKE 25619,34: POKE 25620,48: POKE 25621,34: POKE 25622,32: POKE 25623,32 POKE 25624,32: POKE 25625,32: POKE 25626,32.

Από 'δώ και στο εξής, πατώντας 'P" αφοπλίζετε τον αντίπαλό σας. Τα pokes ήρθαν απ' τον Παύλο Σταμπουλίδη.

CLASSIC MUNCHER
PAC-MAN

AMSTRAD

Στην disk version του παιχνιδιού, προσθέστε στο loader, πριν απ' το τελικό CALL, το **POKE &9E9,&B6** και δώστε RUN. Θα έχετε άπειρα Pac-Man. Το poke από το Μιχάλη Μαρή.

STAINLESS STEEL

AMSTRAD

Πληκτρολογήστε:

```
10 MODE 1: MEMORY & 3FFF
20 LOAD "steel", & 4000
30 POKE & 4084, & 64
40 POKE & 4085, 0
50 FOR n=&64 TO &71
60 READ a$: POKE n,VAL ("&"+ a$)
70 NEXT n
80 DATA 21,00,18,3E, 04,22,DE,06
90 DATA 32, 78, 14, C3, 16, 01
100 CALL & 4000
```

και RUN για άπειρες ζωές. Το listing είναι απ' τον Μπάμπη Τοκτόγλου. Τον ευχαριστούμε.

MARAUDER

AMSTRAD

Στην πρώτη πίστα, υπάρχουν 3 πέτρες. Μόλις τις δείτε να γίνονται μπλε, χτυπήστε τις και θα πάρετε 3 ζωές. Προχωρήστε λίγο και χάστε τη μία. Θα ξαναρχίσετε την πίστα απ' την αρχή και, φυσικά, θα ξανασυναντήσετε τις πέτρες. Επαναλάβετε τη διαδικασία όσες φορές θέλετε και θα πάρετε όσες ζωές θέλετε. 'Αλλη μια προσφορά του Ρ.Η.Τ.

TEST DRIVE

AMIGA

Ο Κώστας Βλέτσος ισχυρίζεται πως, αν κρατάτε το fire πατημένο συνέχεια, το αυτοκινητο δεν θα βγαίνει απ' το δρόμο στις στροφές. Για δοκιμάστε.

ROLLING THUNDER

AMSTRAD

Πληκτρολογήστε:

```
10 MODE 1: INK 0,1: BORDER 26: MEMORY & 18 B0: LOAD "!ROLLING.001", & 4000: CALL & 4000:LOAD"!ROLLING.002",& 18B1: POKE & 5B93,0:CALL & 18B1.
```

και τρέξτε το. Από 'δώ και στο εξής θα σκοτώνεστε μόνο αν σας χτυπήσει κάποια σφαίρα. Το listing έφτιαξε ο Νεκτάριος Λαδάς.

BOOTY

SPECTRUM

Πληκτρολογήστε:

```
10 BORDER 0: PAPER 0: INK 0
20 CLEAR 26870
30 LOAD " " SCREEN$
40 LOAD " " CODE 26880
50 RANDOMISE USR 26880
```

HINTS 'N' TIPS

60 POKE 58294,0
70 RANDOMISE URS 52500
Run τώρα και βάλτε το πρόγραμμα να φορτώσει. Το listing δίνει άπειρες ζωές και ήρθε απ' το Στέφανο Τσαλκίδη.

BETTER DEAD THAN ALIEN

ATARI ST

Οι κωδικοί του παιχνιδιού είναι:
Practice: Electron
A doodle: sy zy gy
Very Easy: drambule
Easy: Plug
Quite Easy: Soprano
Some Effort: Fancet
Much Effort: Potato
Great Effort: Narcissus
Hard: Debutante
Real Hard: Firkin
Very Hard: Acoustic
Ludicous: Triptych
Μας τους έστειλε ο Δημήτρης Κόντης.

YIE - AR KUNG FU

SPECTRUM

POKE 29482,10 για άπειρες ζωές. Το poke ήρθε απ' τον Κυριάκο Μουτεβελή.

HELICHOPPER

SPECTRUM

Να οι κωδικοί του παιχνιδιού.
Show, Forever, Restart, Clear.
Μας τους έστειλε ο Θάνος Σπυρόπουλος.

SHORT FUSE

SPECTRUM

Επίσης, οι κωδικοί:
1. 000, 2. 367, 3. 157, 4. 049, 5. 281

Ήρθαν από το Σταύρο Χάλαρη. Λοιπόν, αρκετά γι' αυτό το μήνα. Θα τα ξαναπούμε τον Οκτώβρη. Ως τότε...good bye!

NEBULUS

COMMODORE

Πληκτρολογήστε:

```
10 FOR X=2816 TO 2852
20 READ B: POKEX.B:C=C+B:NEXT
30 IF C=4208 THEN 50
40 PRINT "DATA ERROR": END
50 PRINT: PRINT "UNLIMITED LIVES Y/N?"60 GET T$:IF T$< >"Y" AND T$ < > "N" THEN 60
70 IF T$="Y" THEN POKE 2841.8
80 PRINT:PRINT"INFINITE TIME Y/N?"
90 GET W$:IF W$ < > "N" THEN 90
100 IF W$="Y" THEN POKE2846.0
110 PRINT:PRINT "INSERT TAPE PLEASE"
120 SYS2816
130 DATA 32, 44, 247, 32, 108, 245, 169, 76
140 DATA 141, 209, 3, 169, 24, 141, 210, 3
150 DATA 169, 11, 141, 211, 3, 76, 176, 2
160 DATA 169, 82, 141, 212, 128, 169, 1, 141
170 DATA 137, 182, 76, 0, 128
```

και τρέξτε το. Κατόπιν ακολουθήστε τις οδηγίες της οθόνης. Σημειώστε ότι η επέμβαση λειτουργεί στην πρωτότυπη version του παιχνιδιού και ότι μας ήρθε απ' το Θάνο Τσακίρη.

BATTY

AMSTRAD

Δώστε **LOAD "BATTY.BASS"** και μετά **41 POKE 17195,255.** Τέλος, **RUN** και θα έχετε άπειρες ζωές. ■

ΕΠΕΜΒΑΣΕΙΣ



XYBOTS

ΤΟΥ Κ. ΒΑΣΙΛΑΚΗ

Από πολύ καιρό, οι εξωγήινοι είχαν προοδεύσει στα οπλικά συστήματα των βάσεών τους. Στο Xybots όμως βλέπουμε ότι έχουν κάνει και περαιτέρω προόδους: έχουν γίνει και ύπουλοι. Αντί να έρχονται να σας αντιμετωπίσουν πρόσωπο με πρόσωπο, επιτίθενται απ' όλες τις γωνίες, πράγμα που δεν έχει συνήθως ευτυχή κατάληξη για σας, ιδίως αν δεν έχετε τον ειδικό εξοπλισμό, για να βλέπετε στο χάρτη τη θέση των εχθρών σας.

Κατά τον ένα ή τον άλλο τρόπο όμως, δεν έχετε καμία ελπίδα να περάσετε τα - πάνω από πενήντα - levels του παιχνιδιού και να σώσετε τον κόσμο.

Εκτός βέβαια αν χρησιμοποιήσετε την επέμβαση που σας προσφέρουμε. Αυτό είναι εξαιρετικά απλό: το μόνο που πρέπει να κάνετε είναι να πληκτρολογήστε το listing και να το τρέξετε και, κατόπιν, να βάλετε την πρωτότυπη κασέτα του Xybots να παίζει από την αρχή. Όταν τελειώσει το φόρτωμα, και οι δύο παίχτες θα είναι εφοδιασμένοι με άπειρα credits (δηλ. ζωές) και άπειρη ενέργεια. Έτσι, τώρα θα έχετε εσείς το πάνω χέρι στις «διαπραγματεύσεις» σας με τους ενοχλητικούς εξωγήινους.

Καλό είναι, κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, να μην ξοδεύετε άσκοπα τα χρήματά σας: ο εξοπλισμός σας δεν είναι μόνιμος και θα πρέπει να τον ανανεώνετε (πληρώνοντας γι' αυτό). Έτσι, θα χρειάζεστε συνεχώς χρήματα για wall mappers (να ξέρετε που πηγαίνετε) ή και enemy mappers (για το τι σας περιμένει εκεί που θα πάτε), ή διάφορα άλλα.

Θυμηθείτε επίσης ότι το να τρέχετε μακριά από τις μάχες δεν αποτελεί απαραίτητα δειλία (μπορεί π.χ. να είναι «ενδεδειγμένη αμυντική πρακτική») και ετοιμαστείτε να πάρετε την εκδίκησή σας, από το "Master Xybot"...



```
   1 REM   ** XYBOTS HACK **
   2 REM ** INFINITE CREDITS **
   3 REM    ** AND ENERGY **
  10 BORDER 0: PAPER 0: INK 7: C
LEAR 24999
  20 PRINT AT 10,2;"PLAY XYBOTS
TAPE FROM START."
  30 INK 0: LOAD ""CODE 32589
  40 POKE 32615,96: POKE 32616,2
34
  50 FOR F=60000 TO 70000: READ
A: IF A<256 THEN POKE F,A: NEXT
F
  60 LET T=USR 32589
 100 DATA 205,188,127,62,182,50,
197,106
 110 DATA 33,109,100,54,253,35,5
4,54,35,54,4,35,54,100,35,54,201
,201
 120 DATA 999
```



Silkworm

ΤΟΥ Κ. ΒΑΣΙΛΑΚΗ



Η ιστορία "coin-op conversions" έχει τις καλές και τις κακές στιγμές της. Η παρθενική εμφάνιση της "Sales Curves" (Virgin-Mastertronic), με το conversion του Silkworm, ανήκει σίγουρα ζστην πρώτη κατηγορία. Μπορεί βέβαια η έκδοση του Spectrum να στερήθηκε τα background graphics, αλλά τα sprites και το gameplay αποζημιώνουν - και με το παραπάνω.

Δεν θα περιμένατε όμως τα πράγματα να είναι εύκολα. Πράγματι, δεν είναι. Τα ελικόπτερα, τα αεροπλάνα, τα τανκς,·οι νάρκες και διάφορα άλλα «όμορφα» αντικείμενα σας εμποδίζουν στο δρόμο προς το ενδέκατο κακό και στην εκπλήρωση της αποστολής σας. Οι ζωές του τζιπ και του ελικοπτέρου φτάνουν πολύ γρήγορα στο 0 (μηδέν) και τότε ... game over.

Τα πράγματα όμως γίνονται πιο εύκολα, με τη βοήθεια της επέμβασης που δημοσιεύεται. Το πώς θα χρησιμοποιηθεί είναι λίγο - πολύ γνωστό. Πληκτρολογήστε το πρόγραμμα του listing 1 και σώστε το σε μια λευκή κασέτα με "SAVE "SILKWORM" LINE 1". Κατόπιν, πληκτρολογήστε το πρόγραμμα του listing 2 και τρέξτε το. Αν έχετε λάθη, το πρόγραμμα θα σας ειδοποιήσει σχετικά, αν όμως όχι, θα σας ζητηθεί να σώσετε τον κώδικα. Σώστε τον μετά το listing 1. Για να χρησιμοποιήσετε τώρα την επέμβαση, φορτώστε τη και - κατόπιν - βάλτε την πρωτότυπη κασέτα του Silkworm να παίζει από την αρχή. Όταν το φόρτωμα τελειώσει, τόσο το ελικόπτερο, όσο και το τζιπ, θα έχουν εφοδιασθεί με άπειρες ζωές.

Τώρα πια, τίποτε δεν μπορεί να μην πάει καλά. Η σωτηρία του κόσμου είναι θέμα χρόνου στα χέρια σας...

listing 1

```
   1 REM  **  SILKWORM HACK **
   2 REM  ** INFINITE LIVES **
   3 REM ** FOR BOTH PLAYERS **
  10 CLEAR 29999: LOAD "LOADER"C
ODE
  20 BORDER 0: PAPER 0: INK 7: C
LS : PRINT AT 10,0;"PLAY SILKWOR
M TAPE FROM START..."
  30 FOR F=23296 TO 23310: READ
A: POKE F,A: NEXT F
  40 POKE 65046,0: POKE 65047,91
  50 RANDOMIZE USR 1366: RANDOMI
ZE USR 1366: RANDOMIZE USR 64456
 100 DATA 245,62,182,238,215,50,
212,140,50,124,141,241,195,194,2
54
```

listing 2

```
  10 CLEAR 60000
  20 FOR f=64456 TO 65255 STEP 3
2: LET t=0
  30 FOR g=0 TO 31: READ a: LET
t=t+a: POKE f+g,a: NEXT g
  40 READ tot: IF tot<>t THEN PR
INT "ERROR IN DATA LINE ";(f-644
56)/32+1000: BEEP 2,0: STOP
  50 NEXT f
  60 PRINT "code is o.k-now save
...": SAVE "LOADER"CODE 64456,82
0
  70 PRINT "rewind tape to verif
y...": VERIFY "LOADER"CODE 64456
,820
1000 DATA 195,205,254,253,33,198
,251,253,54,17,0,253,35,24,248,2
17,8,58,255,130,254,0,6,12,40,23
,33,252,251,34,154,253,4253
1001 DATA 33,0,128,17,0,88,62,65
,6,9,16,254,8,217,195,222,252,0,
24,248,217,8,61,40,30,8,237,160,
237,160,237,160,3397
1002 DATA 237,160,237,160,237,16
0,237,160,237,160,237,160,237,16
0,237,160,237,160,0,217,195,222,
252,62,1,8,33,61,252,34,154,253,
5317
1003 DATA 175,50,239,252,62,8,50
,241,252,6,8,6,8,6,8,16,254,217,
195,222,252,217,8,254,152,56,93,
13,40,14,8,6,3388
1004 DATA 4,126,18,35,20,16,250,
0,6,1,24,57,61,254,152,56,58,14,
3,33,212,252,17,31,64,6,8,40,27,
43,29,29,1946
1005 DATA 0,0,6,5,254,153,40,16,
43,29,0,6,3,254,154,40,7,43,29,2
9,0,0,6,1,16,254,110,33,255,8,21
7,195,2211
1006 DATA 222,252,6,13,8,16,254,
217,195,222,252,6,11,24,245,119,
16,254,24,46,0,0,24,42,61,32,231
,62,156,8,33,212,3263
1007 DATA 252,17,248,120,123,134
,186,6,7,32,228,54,200,43,123,13
4,186,6,4,32,219,54,200,43,123,1
34,186,32,215,54,166,43,3606
1008 DATA 123,134,119,14,1,217,1
95,222,252,152,128,168,144,205,2
17,252,208,62,22,61,32,253,167,4
,200,62,127,219,254,31,169,230,4
644
1009 DATA 32,40,244,121,47,79,23
0,2,246,8,211,254,55,201,243,62,
2,50,239,252,246,8,211,254,33,19
5,254,229,219,254,31,230,4782
```

```
1010 DATA 32,79,213,30,32,6,156,
205,213,252,48,247,62,194,184,48
,242,29,32,241,6,201,205,217,252
,48,232,120,254,212,48,244,4564
1011 DATA 205,217,252,48,222,30,
7,33,180,254,70,35,205,213,252,4
8,210,126,35,184,48,205,29,32,24
1,62,1,50,239,252,6,158,4149
1012 DATA 209,48,4,62,8,24,2,62,
9,205,219,252,203,0,0,62,14,205,
219,252,208,62,19,62,188,184,203
,21,6,153,210,79,3462
1013 DATA 253,62,58,189,194,203,
251,38,134,38,0,6,178,46,1,253,3
3,73,255,62,4,24,22,62,193,173,1
93,17,221,119,0,221,3581
1014 DATA 35,27,6,178,46,1,0,62,
2,24,2,62,9,205,219,252,203,205,
215,251,208,62,19,62,203,184,203
,21,6,178,210,147,3517
1015 DATA 253,124,173,103,122,17
9,32,207,195,194,254,62,193,173,
198,17,221,119,0,221,35,27,46,2,
62,4,6,179,205,42,254,208,4110
1016 DATA 253,126,4,183,40,86,10
5,1,253,127,237,121,253,78,0,253
,70,1,221,33,0,0,221,9,77,62,1,4
6,2,6,179,205,3253
1017 DATA 42,254,208,62,127,189,
40,3,50,179,254,253,94,2,253,86,
3,105,1,5,0,253,9,77,46,2,62,3,6
,179,205,42,3094
1018 DATA 254,208,123,178,6,178,
46,1,62,6,194,149,253,17,194,254
,237,83,177,253,17,14,0,62,2,195
,149,253,62,6,24,157,3844
1019 DATA 62,12,205,219,252,0,0,
62,14,205,219,252,208,62,219,184
,203,21,6,179,210,40,254,201,205
,246,252,33,0,144,6,255,4430
1020 DATA 197,205,91,254,115,35,
193,16,247,58,109,0,254,40,200,2
05,119,254,201,30,0,75,6,255,62,
127,219,254,230,64,169,40,4324
1021 DATA 9,28,121,47,230,64,79,
16,239,201,0,0,195,111,254,33,0,
0,17,50,144,6,50,197,26,6,0,79,9
,19,193,16,2439
1022 DATA 246,229,33,0,0,17,205,
144,6,50,197,26,6,0,79,9,19,193,
16,246,193,124,254,13,48,13,167,
237,66,216,1,50,3103
1023 DATA 0,167,237,66,216,62,1,
50,179,254,201,0,233,234,210,226
,182,224,182,224,182,224,210,226
,236,237,209,175,211,254,124,254
,5690
1024 DATA 1,216,205,203,251,49,2
55,255,33,0,64,1,27,0,54,0,35,16
,251,13,32,248,221,33,232,254,17
,232,0,205,64,254,3721
```



The running man

ΤΟΥ Χ. ΜΙΧΟΠΟΥΛΟΥ

Αυτό το μήνα, σας έχω ετοιμάσει άλλη μια απ' αυτές τις μακροσκελείς επεμβάσεις, αυτές που κάνουν τα γράμματα επάνω στα πλήκτρα ν' αποτυπώνονται στα δάχτυλά σας.

Η ταινία The Running Man πέρασε σχεδόν απαρατήρητη, όταν προβλήθηκε στη χώρα μας, παρ' όλο που ήταν αρκετά καλή. Το παιχνίδι δεν νομίζω ότι θα 'χει την ίδια τύχη, γιατί το όνομα Schwarzenegger διεγείρει τους games-players σ' όλο τον κόσμο.

Τώρα, αν έχετε το παιχνίδι σε κασέτα, είστε τυχερότατος, γιατί μπορείτε να διασχίσετε τις πίστες, χωρίς να κουραστείτε ιδιαίτερα.

Χρησιμοποιήστε το παρακάτω Listing κατά το γνωστό τρόπο, για να επιτύχετε μια αμετάβλητη μπάρα ενέργειας. Αυτά προς το παρόν.



```
10 REM * THE RUNNING MAN CHEAT *
20 REM * FOR PIXEL BY CHRISTOS *
30 REM
40 FOR A=256 TO 290:READ B:POKE A,B:NEXT A
50 POKE 157,128:SYS 256
60 DATA 32,86,245,169,14,141,150,3,169
70 DATA 1,141,151,3,96,169,27,141,71
80 DATA 98,169,1,141,72,98,76,0,64
90 DATA 169,0,141,238,19,76,110,14
```



SILKWORM

ΤΟΥ Χ. ΜΙΧΟΠΟΥΛΟΥ

Θανατεροί πύραυλοι εδάφους - αέρος περνούν ξυσά στο σκάφος μου, σμήνη εχθρικών αεροπλάνων με βομβαρδίζουν, τανκς, ελικόπτερα, αεροπλάνα, τεθωρακισμένα, αλεξιπτωτιστές... το κακό δεν έχει τελειωμό. Ξαφνικά, όλα αυτά με περικυκλώνουν και το απειλητικό ελικόπτερο - πάπια εξαπολύει μια ρουκέτα. Αμάν, τώρα τη βάψαμε! Μια εκκωφαντική στερεοφωνική έκρηξη ταρακουνάει το δωμάτιό μου και φέρνει ανησυχία στους γείτονες. Όμως, ως εκ θαύματος, οι ζωές δεν μειώνονται. Χάρη σε μια γενναία επέμβαση, στα άδυτα του κώδικα του 68000, η αποστολή μπορεί να έλθει σε πέρας.

Ακολουθήστε το παράδειγμά μου: Φορτώστε την AmigaBasic, πληκτρολογήστε το όμορφο listing που ακολουθεί, σώστε το, δώστε RUN κι αν ακολουθήσετε τις επί της οθόνης οδηγίες και όλα πάνε καλά, θα βρεθείτε προ ευχαρίστης εκπλήξεως.

```
'*****************************
'*    Amiga Silkworm Cheat   *
'*     Code by Christos      *
'*      (c) 1989 PIXEL       *
'*****************************

  cheat =510*1024:a =cheat
install:
  READ v$:IF v$="oops" THEN check
  v =VAL("&h"+v$):c =c+v
  POKEW a,v:a =a+2:GOTO install
check:
  IF c=617926& THEN request
  PRINT "Data error. Cheat aborted.":END
request:
  PRINT "Please insert your SILKWORM disk in "
  PRINT "drive 0 and click the left mousebutton."
  CALL cheat
```

```
DATA 2c78,0004,4eae,ff88,0839,0006,00bf,e001
DATA 66f6,4eae,ff82,93c9,4eae,feda,43fa,0098
DATA 2340,0010,4eae,fe9e,43fa,00ae,4280,4281
DATA 41fa,0072,4eae,fe44,43fa,009e,41fa,0078
DATA 2348,000e,337c,0002,001c,237c,0007,fc00
DATA 0028,237c,0000,0400,0024,237c,0000,0000
DATA 002c,4eae,fe38,23fc,0000,0000,0007,fd38
DATA 23fc,33fc,6002,0007,fca0,23fc,0006,ef84
DATA 0007,fca4,33fc,4ef9,0007,fca8,23fc,0006
DATA 8488,0007,fcaa,33fc,0020,00df,f096,4ef9
DATA 0007,fc0c,7472,6163,6b64,6973,6b2e,6465
DATA 7669,6365,0000,oops
```





ΤΑ ΠΑΝΤΑ ΓΙΑ ΤΟΝ 6128

...Έχω έναν Amstrad 6128 και θέλω να ρωτήσω τα εξής:

α) Ποιές είναι συνολικά οι γλώσσες προγραμματισμού γι' αυτόν τον υπολογιστή και, εκτός από την κλασική πια Basic, τι άλλο μπορεί να φορτώσει (π.χ. GW ή Locomotive);

β) Υπάρχει MS-DOS για 6128, ή υπάρχει μόνο το CP/M;

γ) Μήπως μπορείς να μου συστήσεις κάποια καλά βιβλία για Basic και προγραμματισμό πάνω σ' αυτήν;

δ) Στη στήλη των adventure, γράφεται ο τύπος του υπολογιστή που τρέχει το παιχνίδι. Ο 6128 ανήκει στην κατηγορία Amstrad disc; Αν όχι, πού ανήκει;

ε) Ποιά γλώσσα χρησιμοποιεί ο υπεύθυνος της στήλης "Hacking"; (Γιατί σίγουρα δεν είναι Basic αυτό).

στ) Τι είναι ο dissasembler και πού χρησιμοποιείται;

ζ) Καλό θα ήταν να αναφέρετε σε ποιούς υπολογιστές απευθύνεται το Special Review κάθε μήνα.

Α. Κανελλέας

α) Οι γλώσσες προγραμματισμού του Amstrad είναι πολλές: εκδόσεις της Cobol, της C και της Turbo Pascal, υπάρχουν σε CP/M format. Η GW Basic, σύμφωνα με τις ταπεινές μου γνώσεις, δεν έχει ακόμα κυκλοφορήσει, αλλά κανείς δεν ξέρει τι μας επιφυλάσσει το μέλλον. β) Μόνο το CP/M. Για να τρέξεις MS-DOS χρειάζεται (το λιγότερο) κάποιος Intel επεξεργαστής, ή κάποιος emulator. γ) Βιβλία; Άπειρα... Το καλύτερο που έχεις να κάνεις είναι να μπεις σε κάποιο βιβλιοπωλείο και να συστήσεις εσύ στον εαυτό σου κάποιο. δ) Ακριβώς, Amstrad disc. ε) Το λένε γλώσσα μηχανής. στ) Ο disassembler είναι ένα πρόγραμμα που χρησιμοποιείται για τη μετάφραση των bits και bytes σε γλώσσα μηχανής, η οποία είναι αρκετά πιο κατανοητή. ζ) Μα νομίζω ότι το γράφουμε, έτσι δεν είναι; Όταν λέμε «η έκδοση για xxxx...», τι εννοούμε άραγε;

ΑΘΛΗΤΙΚΕΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ

...Έχω εδώ και καιρό τον Amstrad 6128 και ασχολούμαι κυρίως με την Basic και την dBase II. Παράλληλα όμως, σκοπεύω να αρχίσω να μαθαίνω κώδικα μηχανής και το «άθλημα» που λέγεται hacking. Οι απορίες μου, πάνω σε αυτά, είναι οι εξής:

α) Τι είναι ένα πρόγραμμα monitor;

β) Τι είναι ο header reader;

γ) Τι είναι ο sector editor, text editor και disc editor;

Και αφού με τα όσα έχω διαβάσει κατάλαβα ότι η αγορά τους είναι απαραίτητη, θα ήθελα να μου προτείνετε κάποια (συγκεκριμένα) προγράμματα, για καθένα από τα παραπάνω. Θα ήθελα, τέλος, να μου προτείνετε κι έναν assembler/disassembler.

Βαγγέλης

α) Το πρόγραμμα monitor είναι το δεξί χέρι ενός hacker που θέλει να πάει μπροστά. Με αυτό θα δεις και θα αλλάξεις τα απόκρυφα data ενός προγράμματος. β) Ο header reader είναι αυτό ακριβώς που λέει: σκοπός του είναι να διαβάζει την «επικεφαλίδα» ενός προγράμματος, το τμήμα δηλαδή εκείνο που περιέχει τα «στοιχεία ταυτότητάς» του. Συνήθως εκεί φυλάγεται και η πληροφορία αν το πρόγραμμα είναι προστατευμένο ή όχι (για Basic προγράμματα), οπότε, ... (χε χε χε). γ) Και τα τρία προγράμματα κάνουν σχεδόν τα ίδια, με τη διαφορά ότι εξειδικεύονται σε διαφορετικές εργασίες. Ο "editor" είναι ένα πρόγραμμα που παρέχει ευκολίες στο γράψιμο και στην αντικατάσταση κάποιων δεδομένων. Στην περίπτωσή μας έχουμε editor για τα δεδομένα των sectors της δισκέτας, για ένα κείμενο (σε ASCII μορφή συνήθως) και για τη δισκέτα, που είναι ουσιαστικά ίδιο με το πρώτο.....

Είμαι ένας αρκετά έμπειρος χρήστης στο Spectrum. Από την Basic πέρασα σιγά-σιγά στη γλώσσα μηχανής, με την οποία ασχολούμαι εδώ και ένα χρόνο. Μια και ξέρω αρκετά καλά, τώρα πια, τις εντολές του Z80, σκέπτομαι να ξεκινήσω να γράψω ένα απλό παιχνίδι. Επειδή όμως ένα παιχνίδι στηρίζεται πολύ στην ταχύτητα εκτέλεσης των εντολών, θα ήθελα αν γινόταν να μου προτείνεις εσύ μερικούς τρόπους για τη βελτίωση των ρουτινών μου.

Δ. Παντελεάκης

Πολύ ευχαρίστως. Κατ' αρχήν θα πρέπει να εξηγήσουμε ότι το να φτιάξει κανείς ένα πρόγραμμα σε γλώσσα μηχανής δεν σημαίνει ότι αναγκαστικά θα πρέπει να είναι πολύ γρήγορο. Γρήγορο θα είναι σίγουρα, αλλά αν δεν προσέξει κανείς, θα καταντά εκνευριστικά αργό στις δύσκολες περιπτώσεις. Ο αγώνας των software houses, σε όλο τον κόσμο, είναι τελικά αυτός: να βρουν όσο το δυνατόν ταχύτερες ρουτίνες. Να μη σε εκνευρίζω όμως άλλο με την πολυλογία μου. Μερικές χρήσιμες συμβουλές, για να ξεκινήσεις, είναι οι εξής:

— Το μεγαλύτερο μέρος των προγραμμάτων, σε οποιαδήποτε γλώσσα, αποτελείται από loops, επαναλαμβανόμενα δηλαδή σετ εντολών. Τα loops είναι εκείνα που κατά κανόνα φέρνουν καθυστερήσεις. Καταναλώνουν το μεγαλύτερο μέρος της υπολογιστικής ισχύος του επεξεργαστή, γι' αυτό και θα πρέπει να προσεχτούν ιδιαίτερα. Ο Z809 και μερικοί ακόμα επεξεργαστές (καλύτεροι του όμως) έχει το πλεονέκτημα να διαθέτει ειδικές εντολές μετακίνησης δεδομένων. Εδώ θα πρέπει να σημειώσουμε ότι κάθε εντολή απαιτεί έναν καθορισμένο αριθμό κύκλων του ρολογιού, για να εκτελεσθεί. Με βάση αυτό, δεν έχεις παρά να κοιτάξεις σε κάποιο manual, το οποίο να περιγράφει τους κύκλους του ρολογιού που απαιτούνται για κάθε εντολή, και να διαλέξεις τον πιο «σύντομο» συνδυασμό, για την ίδια διαδικασία.

— Οι μικροεπεξεργαστές συνεργάζονται στενά με τη μνήμη: το μεγαλύτερο μέρος των εντολών (ακόμα και των loops) αποτελείται από εντολές που «φέρνουν» δεδομένα από τη μνήμη στον επεξεργαστή, ο οποίος τις επεξεργάζεται και τις «αποθηκεύει» ξανά σε κάποιο σημείο της μνήμης. Το μεγαλύτερο μέρος του χρόνου, που χρειάζεται για την εκτέλεσή τους, σπαταλάται στη μεταφορά των δεδομένων από και προς τις μνήμες και όχι κατά τη διάρκεια της επεξεργασίας τους (βλέπετε τώρα γιατί τα transputers, που διαθέτουν μνήμη μέσα στο chip, είναι τόσο γρήγορα;). Βέβαια, η CPU διαθέτει τους καταχωρητές, οι οποίοι μπορούν να αποθηκεύουν δεδομένα προσωρινά. Αυτούς πρέπει να εκμεταλλευτείς, όσο γίνεται περισσότερο, μια και δεν απαιτούν μεταφορά από και προς τη CPU.

— Αν, παρ' όλα αυτά, δεν βλέπεις να βελτιώνεται σημαντικά η ταχύτητα του προγράμματός σου, θα πρέπει να ξαναδείς τις ρουτίνες. Πολλές από αυτές σπαταλούν τη «δύναμη» του επεξεργαστή σου σε εργασίες που θα μπορούσες να αποφύγεις. Για παράδειγμα, μια και η οθόνη ανανεώνεται κάθε 1/25 του δευτερολέπτου, θα μπορούσες να ανανεώνεις τα δεδομένα της σύμφωνα με αυτή την ταχύτητα και όχι γρηγορότερα, αφού, και στις δύο περιπτώσεις, το αποτέλεσμα - για το μάτι - είναι το ίδιο. Πάντως, σε κάθε περίπτωση, μην ντρέπεσαι -στην εποχή της Πληροφορικής - να χρησιμοποιείς το χαρτί και το μολύβι: ένα καλό πρόγραμμα δεν γράφεται ποτέ «με τη μία» στον υπολογιστή! Εμείς, πάντως, είμαστε αισιόδοξοι ότι το πρόγραμμά σου θα βελτιωθεί σημαντικά. Περιμένουμε στα γραφεία μας το full speed transputer emulator για Spectrum!

ΠΕΡΙ EMULATORS

Είμαι κάτοχος ενός Atari 1040 STF και έχω ορισμένες απορίες:

α) Για να χρησιμοποιήσω το PC-Ditto, χρειάζεται εξωτερικό drive των 5,25" και, αν ναι, των 360 KB ή των 1,2 MB;

β) Για το Mac-emulator, τι ισχύει;

γ) Όταν λέμε ότι τρέχει τα προγράμματα IBM 8 φορές πιο αργά, τι εννοούμε;

δ) Έχω ακούσει ότι στο εξωτερικό κυκλοφορούν νέα προγράμματα για τον ST. Είναι αλήθεια;

ε) Μπορεί να δεχτεί κάρτα γραφικών (π.χ. EGA) ο Atari;

Λ. Παπανικολάου

α) Για να δουλέψεις με το PC-Ditto, δεν είναι απαραίτητο το εξωτερικό drive. Το πρόγραμμα αναγνωρίζει το εσωτερικό drive σαν default. Παρ' όλα αυτά, ένα εξωτερικό drive στις 5,25 ίντσες θα έδινε άλλον «αέρα» στον emulator, μια και τα drives αυτά ακόμα κυριαρχούν στο software του IBM. Το format που θα χρησιμοποιήσεις θα είναι το κλασικό των 360K. β) Μέχρι στιγμής, ο Mac Emulator μπορεί να τρέξει τα προγράμματα πιο γρήγορα και από το Macintosh, αλλά το βασικότερο πρόβλημα παραμένει η ασυμβατότητα των drives. Το drive του Atari δεν αναγνωρίζει κατ' ευθείαν Macintosh δισκέτες, οπότε και χρειάζεται ειδική μετατροπή. γ) Εννοούμε ότι δεν ενδείκνυται για άτομα με ευαίσθητο νευροφυτικό σύστημα... δ) Δεν την πολυκατάλαβα την ερώτηση... Τα προγράμματα δηλαδή

Αλληλογραφία

που δημοσιεύουμε εμείς κάθε μήνα, εδώ στο εσωτερικό, δεν είναι καινούργια; ε) Όχι δεν μπορεί. Μια κάρτα έχει όλη κι όλη, αλλά καλή.

ΜΕΣΑ ΣΕ ΗΧΗΤΙΚΑ ΚΑΝΑΛΙΑ

...Έχω έναν Amstrad 6128 και μαζί ... μερικές απορίες;
α) Έχω ένα αρμόνιο, το PSR 90 της Yamaha, και αυτό έχει 16 κανάλια ήχου. Ο Amstrad έχει μόνο 3 κανάλια ήχου. Πώς μπορώ να κάνω τον υπολογιστή με 16 ή έστω με λιγότερα από 16;
β) Τι σημαίνει 8μπιτος και τι 16μπιτος υπολογιστής;
γ) Πώς μπορώ να κάνω τα γραφικά και τα χρώματα μιας Amiga ή περίπου των coin-ops στον 6128;
δ) Οι εντολές, στον κώδικα μηχανής, πώς εισάγονται και πώς εκτελούνται από τον υπολογιστή;
ε) Πώς φτιάχνουμε sprites;
στ) Το hacking πώς γίνεται; Όσες φορές έχω κοιτάξει στη στήλη "hacking", δεν καταλαβαίνω τίποτα.
ζ) Οι εντολές Poke και Peek σε τι χρησιμεύουν;
η) Πώς ξέρουμε ποιές ακριβώς είναι οι ρουτίνες που καλούμε με call και πώς μπορούμε να τις δούμε όλες;

Λ. Κολυμπάσης
Βόλος

α) Μόνο με γλώσσα μηχανής. Θα χρειαστεί όμως να επιστρατεύσεις όλες σου τις γνώσεις και, φυσικά, μην περιμένεις ποτέ να γίνει ο Amstrad σου synthesizer. β) Οι 8μπιτοι υπολογιστές χρησιμοποιούν επεξεργαστές που εκτελούν εντολές με δεδομένα των 8bits, ενώ οι 16μπιτοι με δεδομένα των 16 bits. γ) Είναι πολύ απλό: ... δεν μπορείς! δ) Ενεργοποιώντας τις με την κατάλληλη εντολή. Στην περίπτωση του Amstrad, είναι η CALL. ε) Για καλά αποτελέσματα, θα χρειαστεί να καταφύγεις πάλι στη γλώσσα μηχανής. Αν θέλεις όμως να ξεκινήσεις με κάτι πρόχειρο, δεν έχεις παρά να «σκαρώσεις» ένα μικρό loop: ένας χαρακτήρας θα τυπώνεται σε XOR mode, θα τυπώνεται άλλη μια φορά στο ίδιο σημείο και, κατόπιν, θα μετακινείται μια θέση. Η διαδικασία επαναλαμβάνεται και, με τη βοήθεια μερικών εντολών frame, η κίνηση θα είναι πολύ-πολύ ικανοποιητική. στ) Δεν αγοράζεις κανένα βιβλίο γλώσσας μηχανής για αρχάριους; ζ) Η προηγούμενη απάντηση τα λέει όλα. η) Η εντολή Call εκτελεί ένα πρόγραμμα τοποθετημένο σε μια συγκεκριμένη θέση στη μνήμη. Για να τρέξεις τη ρουτίνα που θέλεις, δεν έχεις παρά να την τοποθετήσεις στη διεύθυνση μνήμης που θέλεις. Για να το κάνεις αυτό, αρκεί ένας κοινός assembler-disassembler.

ΓΕΝΙΚΕΣ ΓΝΩΣΕΙΣ

...Είναι η πρώτη φορά που γράφω στο περιοδικό, αν και είμαι σχετικά παλιός αναγνώστης. Θα ήθελα να μου λύσετε ορισμένες απορίες:
1) Πότε πρόκειται να κυκλοφορήσει το Super Pixel '89 και πού μπορώ να το βρω; (γιατί στη γειτονιά μου δεν κυκλοφορεί).
2) Πόσα τεύχη του Super Pixel έχουν κυκλοφορήσει μέχρι τώρα;
3) Πρόκειται να ανέβει σύντομα η τιμή του Pixel;
4) Μπορούν να μου σταλούν ταχυδρομικώς τα τεύχη 11 και 29 του Pixel; Αν ναι, πότε και πώς πρέπει να δώσω τα χρήματα της συνολικής αξίας τους;

Κ. Σφυρής

1) Σε διαβεβαιώ ότι δεν κυκλοφορεί ούτε σε άλλες... γειτονιές. 2) Δύο. 3) Ψυχραιμία, όχι. 4) Βεβαίως. Τα χρήματα θα μας τα στείλεις με το γνωστό τρόπο της αντικαταβολής. Πριν από όλα αυτά όμως, προηγείται το σχετικό τηλεφώνημα στα γραφεία μας.

ΕΝΑΣ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ ΚΑΙ ΔΥΟ

...Είμαι κάτοχος ενός Spectrum +2 και με ενδιαφέρουν ορισμένα προγράμματα από τη Software Boutique. Επειδή όμως έχω βαρεθεί τα multiload games, που είναι γραμμένα για τον παλιό Spectrum, θα ήθελα τα παιχνίδια που θα αγοράσω να είναι γραμμένα για το Spectrum 128. Εδώ όμως είναι το πρόβλημα: Στη Software Boutique δεν αναφέρεται πουθενά ο Spectrum 128. Πώς θα μπορούσα να προσδιορίσω ότι τα παιχνίδια που θέλω πρέπει να είναι γραμμένα για το Spectrum 128;

Σ. Τσιλιγκαρίδης

Δεν θέλουμε να σε απογοητεύσουμε, αλλά στην περίπτωση αυτή δεν μπορούμε να κάνουμε τίποτε παραπάνω. Οι ίδιες οι εταιρίες ευθύνονται για το αν τα παιχνίδια τους είναι γραμμένα σε multiload ή σε 128K μορφή και, δυστυχώς, το μεγαλύτερο ποσοστό των προγραμμάτων που κυκλοφορούν είναι multiload. Το μόνο που έχεις να κάνεις είναι να το σημειώσεις το κουπόνι σου και να ελπίζεις ότι έτσι θα είναι, ή (για πιο σίγουρα) να τηλεφωνήσεις πρώτα στο OMNI shop. Τι να κάνουμε.... "In Sinclair we're ... sorry!".

QL Ο ΑΘΑΝΑΤΟΣ

...Θα θέλαμε μέσα από τις στήλες σου να αναγγείλουμε τη δημιουργία του πρώτου QL-club στην Ελλάδα.
Όποιος από τους QL users πιστεύει ότι ο QL δεν πρέπει να πεθάνει, όποιος θέλει να συνεργαστεί με άλλους QL users για τη δημιουργία προγραμμάτων, όποιος ψάχνει για ποιοτικό software και όποιος πιστεύει στη δύναμη του QL, δεν έχει παρά να τηλεφωνήσει στο 0661-34903 (Στέλιος Κουλούρης-Κέρκυρα).
ΠΡΟΣΟΧΗ: Ζητάμε αντιπροσώπους σε όλη την επαρχία και κυρίως την Αθήνα. Θα θέλαμε τέλος να προσθέσουμε ότι το club δεν έχει κερδοσκοπικό χαρακτήρα και ότι δεν συνεργαζόμαστε με καμιά εταιρία.
Και να μην ξεχνάμε ότι "In Sinclair we trust"!

Στέλιος Κουλούρης (Κέρκυρα)
Νίκος Ουλκέρογλου (Αθήνα)

Τελικά το «μακρύ μαύρο κουτί» ασκεί μια παράξενη γοητεία στους χρήστες του. Δεν εξηγείται αλλιώς... όλοι όσοι είναι χρήστες του QL κυμαίνονται από φανατικοί έως... hooligans. Παιδιά κουράγιο (γιατί το να υποστηρίζεις το δύσμοιρο QL θέλει ένα άλφα θάρρος) και καλή τύχη: να ξέρετε ότι όλοι οι χρήστες σημειώνουν το τηλέφωνό σας αυτήν τη στιγμή. Sinclair for ever! (επιγραφή έξω από τη θύρα των φανατικών του QL, τη γνωστή Gate 68008).

ΤΑΛΑΝΤΩΣΕΙΣ

...Ταλαντεύομαι ανάμεσα στην αγορά ενός PC και μιας Amiga και ο λόγος είναι βέβαια ότι μια Amiga μπορεί κάλλιστα να γίνει compatible. Το θέμα είναι πόσο συμβατή μπορεί να γίνει; Δέχεται όλα τα προγράμματα των συμβατών, είτε αυτά απαιτούν κάρτα Hercules, είτε EGA, Dual ή ο,τιδήποτε άλλο;
— Το monitor C-1084 S δέχεται προγράμματα μόνο σε colour κάρτα; Με τα Hercules τι γίνεται;
— Μπορεί η Amiga να συνεργαστεί με άλλο PC και έχει, κατά συνέπεια, τη δυνατότητα πρόσβασης σε τράπεζα πληροφοριών;
— Τελικά, τι διαφορά υπάρχει μεταξύ της Amiga 2000 και ενός συμβατού; (π.χ. του PCII της Commodore).
— Αλήθεια, τι γνώμη έχετε για το PCIII της Commodore; Έχει γίνει παρουσίαση;

Δημοκράτης Μαυρίδης

α) Η Amiga 2000 είναι πλήρως συμβατή. Η 500 μπορεί να γίνει συμβατή μέσω του κατάλληλου software emulator, αλλά οι δυνατότητές της είναι έτσι περιορισμένες: το τι θα τρέξει εξαρτάται από την κάρτα που εξομοιώνει το πρόγραμμα. β) Το τι θα απεικονιστεί στο 1084 εξαρτάται από το πώς θα κάνει emulation τη συγκεκριμένη κάρτα το πρόγραμμα. γ) Εφ' όσον η επικοινωνία γίνεται με ASCII χαρακτήρες, δεν θα υπάρχει ιδιαίτερο πρόβλημα, εκτός ίσως από τους κωδικούς ελέγχου. δ) Η διαφορά είναι ότι η 2000 είναι δύο υπολογιστές σε ένα κουτί. ε) Δυστυχώς, δεν έχουμε ακόμα κάποια συγκεκριμένα στοιχεία. Υπομονή...

JOYSTICK ΣΑΜΠΟΤΑΖ

...Έχω ένα Schneider 464 και έχω ένα πρόβλημα με το joystick μου, το οποίο είναι Quickshot II. Όταν ανοίγω τον υπολογιστή μου και έχω συνδεδεμένο το joystick, μου βγάζει στην οθόνη ένα Z, και, έτσι, δεν παίζονται και πολλά παιχνίδια με το joystick. Τι πρέπει να κάνω γι' αυτό;

Σ. Βραχνός
Θεσσαλονίκη

Είναι το κλασικό πρόβλημα: το joystick port δεν είναι πλήρως συμβατό, με αποτέλεσμα να «κολλάει» ο υπολογιστής σε μια κίνηση, σαν να είναι διαρκώς πατημένο το auto fire. Σου συνιστώ μια ανώδυνη εγχείρηση: να «ξεκουμπώσεις» το βύσμα του auto fire στην πλακέτα που βρίσκεται μέσα στο joystick. Δεν είναι τίποτα, ψυχραιμία.




Αλληλογραφία





ΣΚΑΡΤΕΣ ΥΠΟΔΟΧΕΣ

Εχω σκοπό να αγοράσω μια Amiga 500 και, προηγουμένως, θέλω να ξέρω:
α) Τι είναι το καλώδιο Scart, που αναφέρεις στο τεύχος 56, σχετικά με τη σύνδεση στην τηλεόραση;
β) Η τηλεόρασή μου έχει μια υποδοχή Scart. Χρειάζεται απλά ένα καλώδιο για τη σύνδεση του υπολογιστή και όχι TV modulator; Αν ναι, τότε τι είδους καλώδιο;

Β. Κυρίτσης

Το καλώδιο, ή μάλλον η υποδοχή Scart είναι μια σχεδόν παραλληλόγραμμη υποδοχή που χρησιμοποιείται για τη σύνδεση τηλεοράσεων, βίντεο και monitors. Αν η τηλεόρασή σου έχει την υποδοχή αυτή, και ΕΙΝΑΙ συμβατή (γιατί υπάρχουν και αντίθετες περιπτώσεις), τότε δεν έχεις παρά να χρησιμοποιήσεις απλά ένα καλώδιο σύνδεσης της Amiga, που να καταλήγει σε Scart. Τέτοια καλώδια πωλούνται έτοιμα.

ΣΕ ΚΑΡΑΝΤΙΝΑ

...Είμαι κάτοχος ενός Acer 500+ με σκληρό δίσκο 20MB. Πρόσφατα μολύνθηκα από τον πακιστανικό ιό Brain. Ο υπολογιστής μου παρουσίαζε το εξής πρόβλημα: όταν τον άνοιγα και αφού έκανε όλα τα self test και έβγαζε την BIOS version, έπρεπε κατόπιν να βγάλει το μήνυμα 1 Hard disk. Αλλά έβγαλε τον αριθμό 4701 και το μηχάνημα κόλλησε.

Έκανα format στο σκληρό και δεν παρουσίασε ξανά το πρόβλημα. Πώς μπορώ να καταλάβω αν ο υπολογιστής μου έχει τώρα virus; Τις δισκέτες δεν τις έχω κάνει format ακόμα, αν και δεν τις χρησιμοποιώ, γιατί πιστεύω ότι έχουν κολλήσει. Διάβασα στην «Αλληλογραφία» του τεύχους Ιουνίου για τους φοιτητές Μπάμπη Καζάλα και Λευτέρη Χατζάκη, οι οποίοι γράφουν ότι βρήκαν τρόπο να καθαρίζουν τις δισκέτες από τον Brain, χωρίς να χάνουν τα δεδομένα.

Γράφω τη διεύθυνσή μου και θα τους παρακαλούσα να μου γράψουν ή να γράψουν στο περιοδικό τον τρόπο με τον οποίο μπορώ να καθαρίσω τις δισκέτες.

Η διεύθυνσή μου είναι:

Μαρία Λιούτα
Μετσόβου 8,
45221 Ιωάννινα

Δεν μπορούμε να μην ανταποκριθούμε στην πρώτη viroχτυπημένη user. Αγαπητή Μαρία, όλοι οι αναγνώστες και οι συντάκτες συμπαραστεκόμαστε σύσσωμοι στο δράμα σου. Μπάμπη και Λευτέρη, SOS!

ΠΟΥ ΕΙΝΑΙ ΤΑ ΔΕΔΟΜΕΝΑ;

...Εδώ και πέντε μήνες είμαι κάτοχος μιας Amiga και το πρώτο πρόβλημα με τις δισκέτες μου παρουσιάστηκε μόλις τώρα: Όταν φορτώνω μερικές δισκέτες, μου παρουσιάζεται το μήνυμα Read/Write Error. Μπορείς να μου πεις ποιό πρόβλημα υπάρχει και πώς μπορώ να το αντιμετωπίσω;

Γ. Λικαρδόπουλος

Το μήνυμα αυτό είναι μοιραίο: σημαίνει ότι η δισκέτα σου παρουσιάζει κάποιο σοβαρό πρόβλημα, με αποτέλεσμα να μην μπορεί η Amiga να γράψει ή να διαβάσει δεδομένα από αυτήν. Στην περίπτωσή σου, βέβαια, το πρόβλημα έχει να κάνει με το φόρτωμα δεδομένων και μόνο. Πιθανόν οι δισκέτες που χρησιμοποιείς να μην είναι double sided, αλλά μόνο single sided, οπότε να μην μπορούν να «κρατήσουν» τα 800K, που είναι το standard format του υπολογιστή. Μια ακόμη πιθανότητα είναι να χρειάζονται καθάρισμα οι κεφαλές, κάτι που μπορεί να διορθωθεί με ένα καθαριστικό, το οποίο θα βρεις σε όλα σχεδόν τα computer shops. Η τελευταία περίπτωση είναι να χρειάζονται ρύθμισμα οι κεφαλές του drive σου, αλλά σε αυτή τη λύση θα πρέπει να καταφύγεις, αφού δοκιμάσεις τις δύο προηγούμενες και πάντα με τη βοήθεια ειδικευμένου τεχνικού. ■

ΑΓΓΕΛΙΕΣ

COMPUTERS

SPECTRUM 48 ZX και PRINTER SEIKOSHA GP-50S. ΤΗΛ. 2620923, 5:30-9.

ZX SPECTRUM + προγράμματα, δρχ. 14.000. Τηλ. 8071151 (ΒΑΣΩ).

COMMODORE 64 + Drive 1541 + 2 Joystick + Βιβλία και πολλά άλλα σε τιμή ΕΚΠΛΗΞΗ. Τηλ. 0376 - 22442.

COMMODORE 64 + 1541 - II + joystick + παιχνίδια + βιβλία - περιοδικά ΣΤΟ ΚΟΥΤΙ, ΙΣΧΥΟΥΣΑ ΕΓΓΥΗΣΗ ΜΕΜΟΧ, ΜΟΝΟ 50.000. ΚΩΣΤΑΣ, 3464957.

COMMODORE-64 + Drive 1541 + monitor Philips πράσινο + joystick + 250 προγράμματα + βιβλία + κασετόφωνο. ΤΙΜΗ ΕΚΠΛΗΞΗ... 70.000 δρχ. Τηλ. 8947017, Αλέξης.

COMMODORE 64 ΣΑΝ ΚΑΙΝΟΥΡΓΙΟΣ ΣΤΟ ΚΟΥΤΙ ΤΟΥ + κασετόφωνο + παιχνίδια + καλύμματα + 3ΜΗΝΗ ΕΓΓΥΗΣΗ 48.000!!! Γιάννης, 5017790.

ΠΩΛΕΙΤΑΙ Commodore 128D με monitor Philips και 15 παιχνίδια αυθεντικά με κουτί και οδηγίες, σε τιμή ευκαιρίας. Τηλεφωνήστε τώρα 8074266 - 3617287.

ΠΩΛΕΙΤΑΙ προσεκτικά χρησιμοποιημένο COMMODORE 128D + παιχνίδια μόνο 65.000!!! Ακόμα AMSTRAD 6128 μονόχρωμος + παιχνίδια μόνο 61.000. Σπύρος: 6394946.

COMMODORE 128D ενσωματωμένο DRIVE 1571 CPM και συμβατό με C64 κασετόφωνο, joystick, βιβλία, πολλά παιχνίδια, εφαρμογές, άριστη κατάσταση. Δημήτρης, τηλ. 2017245.

COMMODORE 128D με ενσωματωμένο DISC DRIVE + βιβλία + δισκέτες συνολικού κόστους 150.000 ΜΟΝΟ 80.000. Τηλ. 8973604.

AMIGA 500 + μνήμη 512K Δρχ. 150.000. Τηλ. 3471458 πρωί, 9563095 απόγευμα, κ. Κώστας.

AMIGA 500 μόνιτορ 1084 δισκέτες - θήκη joystick εγγύηση αντιπροσωπίας Atari 800XL κασετόφωνο, όλα 190.000. Λευτέρης, 8040847.

AMIGA με 1Mbyte + clock + 2ο Drive + Monitor PAL/SECAM! 1084 + επαγγελματικά προγράμματα 243.000. ΔΩΡΟ SPECTRUM. Τηλ. (031) 211526.

ΤΟ SOFTWARE ΑΞΙΖΕΙ ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΟ

Το PIXEL, θέλοντας να υποστηρίξει την υγιή διακίνηση αυθεντικού software, δεν δέχεται - εν γνώσει του - αγγελίες που αφορούν «πειρατικά» προγράμματα. Έτσι, ειδικά για τις αγγελίες της κατηγορίας "software", το PIXEL δεν θα δημοσιεύει όσες αγγελίες δεν περιλαμβάνουν πλήρες ονοματεπώνυμο και διεύθυνση (τα οποία δεν θα υπολογίζονται στην τιμή της αγγελίας).

AMSTRAD 464 ΠΡΑΣΙΝΟΣ ΣΕ ΑΡΙΣΤΗ ΚΑΤΑΣΤΑΣΗ, ΒΙΒΛΙΑ, JOYSTICK, ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ. ΤΙΜΗ 50.000 (ΣΥΖΗΤΗΣΙΜΗ). ΤΗΛ. 5752201, ΣΤΑΘΗΣ.

ΠΩΛΕΙΤΑΙ Amstrad 6128 με έγχρωμο monitor ελάχιστα μεταχειρισμένος σε άριστη κατάσταση με δισκέτες, joystick, βιβλία. Τιμή συζητήσιμη. Τηλ. 8027099, Γιάννης.

AMSTRAD-6128 + Lightpen + φίλτρο οθόνης + πολλά βιβλία + γλώσσες προγραμματισμού + 100 παιχνίδια 75.000. Τηλ. 4810337

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ: AMSTRAD 6128, Έγχρωμος. JOYSTICK, LIGHTPEN, 60 Δισκέτες, DRIVE 5 1/4". Άριστη κατάσταση. Μαζί ή ξεχωριστά. ΒΑΣΙΛΗΣ, 7786949.

AMSTRAD 464 πράσινος + μεταλλικό joystick + παιχνίδια + περιοδικά + Αγγλοελληνικά manuals, σχεδόν αμεταχείριστος. Άρης, 9915072 (45.000).

ΠΩΛΕΙΤΑΙ AMSTRAD CPC 464 έγχρωμος, disc drive με κασέτες, δισκέτες, βιβλία, Joystick. ΤΙΜΗ ΕΥΚΑΙΡΙΑΣ. Τηλ. 4183795, Γιάννης.

ΠΩΛΕΙΤΑΙ: AMSTRAD CPC 6128 ΕΓΧΡΩΜΟΣ ΣΕ ΑΡΙΣΤΗ ΚΑΤΑΣΤΑΣΗ + ειδικό φίλτρο για την προστασία των ματιών + 2ο drive 5,25 (2 κεφαλών, MTEC) ΕΓΓΥΗΣΗ 3 μηνών + ΔΙΣΚΕΤΟΘΗΚΗ με χωρίσματα και κλειδί, χωρητικότητας: 100 δισκετών 5,25 + ελληνικό-αγγλικό βιβλίο οδηγιών χρήσεως + 230 δισκέτες 5,25 + 5 δισκέτες 3 + !!! 1000 !!! ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ όπως BARBARIAN 2, RENEGADE 3 + περιοδικά, αφίσες, οδηγίες, χάρτες, αντιγραφικά, utilities σε ΦΑΝΤΑΣΤΙΚΗ ΤΙΜΗ. ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ ΟΛΑ ΜΑΖΙ Ή ΞΕΧΩΡΙΣΤΑ. ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ: ΚΩΣΤΑΣ, 5132919.

ΕΚΠΛΗΚΤΙΚΟ!! Πουλάμε 3 AMSTRAD 6128 λόγω αγοράς μεγαλύτερου σε άριστη κατάσταση + Joystick + βιβλία + τα παιχνίδια του PIXEL Boutique αυτού του μήνα αξίας 20.000 δρχ. (Last Ninja II, Forgotten Worlds, Renegade III, Running man, Skweek, Ghost Buster 2 + τα games του ΤΟΡΙΟ). Επειδή ο Amstrad δεν είναι μόνο για παιχνίδια, ακόμη δίνουμε με το computer: αρχεία, λογιστικά, σχεδιαστικά, μουσικά, γλώσσες, Προ-Πο, αντιγραφικά... Όλα σε τιμή Έκπληξη = 65.000 δρχ. (απόγευμα 6-8). Τηλ. 6536459.

AMSTRAD PC-1512 έγχρωμος, 1 DRIVE με εκτυπωτή και 200 δισκέτες αξίας 290.000 ΜΟΝΟ 190.000!!! τηλ. 2826378 - 2825698, ΘΑΝΑΣΗΣ.

ΠΩΛΕΙΤΑΙ AMSTRAD PCW 8256 + Βιβλία + προγράμματα αποθήκης + logo. Τιμή μετρητοίς 65.000. Τηλ. 9563622 5-7 μ.μ. Ευκολίες πληρωμής συζητούνται.

ATARI 520 STM πωλείται σε τιμή ευκαιρίας. Διαθέσιμα πολλά προγράμματα. Τηλ. κ. Κώστα 8219706 (απόγευμα) - 2826578 (πρωί).

ATARI 520ST και έγχρωμο monitor THOMSON πωλούνται μαζί ή χωριστά σε τιμή ευκαιρίας. ΤΗΛΕΦΩΝΟ 8971362.

ΠΩΛΕΙΤΑΙ ATS XT με δύο disk drives, 640K, CGA card, monitor προγράμματα μόνο 118.000 δρχ. Τηλ. 5129841, Δημήτρης.

QL 512K + Controller + double drive 5 1/4" + Fortran + manuals + προγράμματα. 4119352, Νικηφόρος (8-2 μ.μ.).

ΠΩΛΕΙΤΑΙ FRANKLIN 128K RAM APPLE IIe COMPATIBLE, με DRIVE 5,25" Δρχ. 60.000. Τηλ.: 5134311-5. Ώρες 7:00 π.μ. - 3:00 μ.μ. κ. Ανδρουλιδάκης.

SOFTWARE

ΤΕΡΑΣΤΙΑ συλλογή ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ - ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ - ΑΝΤΙΓΡΑΦΙΚΩΝ για SPECTRUM, COMMODORE σε δισκέτες και κασέτες. Μόνο από 100 δρχ. ΕΤΟΙΜΕΣ κασέτες 800 δρχ. Στέλνονται παντού με αντικαταβολή. ΤΗΛ. 9620442. WARNER, Πλαταιών 5, 166 74, Άνω Γλυφάδα. Νίκος Κωνσταντινίδης.

ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ για SPECTRUM + 48 σε 3 ΚΑΣΕΤΕΣ μόνο 2.000! Επίσης πωλούνται για 464, 6128. Τα ΠΑΝΤΑ τελευταίες παραλαβές από ΑΓΓΛΙΑ. Συνεχής ανανέωση. (031) 308710, Ν. ΧΑΡΙΤΟΣ. Μαυρομιχάλη 38 Θεσ/νίκη, ΝΙΝΟΣ.

SPECTRUM! Όλα τα καινούρια GAMES! Δεχόμαστε και ανταλλαγές. Τηλ. Βασίλης: 0332/27784,

ΑΓΓΕΛΙΕΣ

Δημήτρης: 0332/22733. Κομμύδας Δημήτρης, Κατσουλάκη 3, Νάουσα.

SPECTRUM: ΟΛΑ τα καινούρια παιχνίδια σε τιμή ευκαιρίας. Στέλνονται και αντικαταβολές. ΛΕΥΤΕΡΗΣ, ΤΗΛ. 9918026 call now!! Λευτέρης Αγγελόπουλος, Βοιωτίας 12, Ηλιούπολη.

SPECTRUM-AMSTRAD. Τα έχουμε όλα πρώτοι από όλους, μην ψάχνετε άδικα. Κάθε εβδομάδα νέες παραλαβές από ΑΓΓΛΙΑ. Διαθέτω πάνω από 2.500 τίτλους. ΜΑΝΟΣ (031) 767555. (Θεσ/νίκη - Αθήνα - Επαρχία). Μάνος Βλαχόπουλος, Σωκράτους 76, Θεσ/νίκη 54110.

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ, ΑΝΤΑΛΛΑΣΣΟΝΤΑΙ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ, ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ ΓΙΑ AMIGA, SPECTRUM όπως SAVAGE, VIGILANTE, SILKWORM, FORGOTTEN worlds, OMNI basket, REDHeat, SPEEDBALL, RENEGADE, krystal, PHOBIA, Bloodmoney, Targban, CRAZYCARS 2, MILENIOUM 2.2. ΙΩΑΚΕΙΜΙΔΗΣ ΣΑΚΗΣ, ΠΑΤΡΟΚΛΟΥ 50, ΛΑΜΙΑ, ΤΗΛ. (0231) 20998, Τ.Κ. 35100.

ΤΟ SOFTWARE ΑΞΙΖΕΙ ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΟ

Το PIXEL, θέλοντας να υποστηρίξει την υγιή διακίνηση αυθεντικού software, δεν δέχεται - εν γνώσει του - αγγελίες που αφορούν «πειρατικά» προγράμματα. Έτσι, ειδικά για τις αγγελίες της κατηγορίας "software", το PIXEL δεν θα δημοσιεύει όσες αγγελίες δεν περιλαμβάνουν πλήρες ονοματεπώνυμο και διεύθυνση (τα οποία δεν θα υπολογίζονται στην τιμή της αγγελίας).

MODORE SOFTWARE CLUB!!! 7752240. Κώστας

SPECTRUM 48/128. Όλα τα προγράμματα που θα δείτε σε ελληνικά και ξένα περιοδικά τα έχουμε. Σίγουρο φόρτωμα. Στέλνω και με αντικαταβολή. PANOS SOFT, 8615826. Πάνος Χρήστου, Αγορακρίτου 11, Αχαρνών. Πωλείται MULTIFACE 128.

SPECTRUM 48/128. Όλα τα καινούρια προγράμματα στην καταπληκτική τιμή των 50 δρχ. Σίγουρο φόρτωμα και πολλά δώρα! (0822) 22430 ή (0822) 22025, ΧΑΡΑΛΑΜΠΟΣ ΜΑΡΗΣ, ΚΑΣΤΕΛΛΙ ΚΙΣΑΜΟΥ, ΧΑΝΙΑ ΚΡΗΤΗΣ.

SPECTRUM 48/128/+3: Τελευταία λέξη στο software όπως: Xybots, Kick off κ.λπ. Τιμή 80-100 δρχ. Κάθε βδομάδα συνεχείς ανανεώσεις. Τηλ. 0831-28571. GEORGE-SOFT Γιώργος Τζιμπουκάκης, Χιόστακ 1, 741 00.

ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ! Προγράμματα SPECTRUM 48K/+ 2 (παιχνίδια - εφαρμογές - αντιγραφικά) 100 ΔΡΧ. ΤΕΡΑΣΤΙΑ συλλογή, συνεχής ανανέωση! ΥΠΕΥΘΥΝΗ ΕΓΓΡΑΦΗ. ΑΠΟΣΤΕΛΛΟΝΤΑΙ ΕΠΑΡΧΙΑ. 031-410618 ΜΠΑΜΠΗΣ (τυχόν ανταλλαγές δεκτές). Μ. Τσακίρης, Ερυθραίας 14, Θεσ/νίκη. Τσακίρης Χαράλαμπος, Ερυθραίας 12-14, 551 32 Θεσ/νίκη.

SPECTRUM 48-128. Έχω όλα τα καινούρια προγράμματα που υπάρχουν στην Ελλάδα και στο εξωτερικό. Φτηνές τιμές - εγγυημένο φόρτωμα - γρήγορη παράδοση. Στέλνω και αντικαταβολές. 2525863, Κόζιαρης Νικήτας. Σαλαμίνος 3, Ν. Φιλαδέλφεια.

ΚΟΥΠΟΝΙ ΚΑΤΑΧΩΡΗΣΗΣ ΑΓΓΕΛΙΑΣ

Γράψτε την αγγελία σας στον παρακάτω πίνακα. Σε κάθε τετράγωνο αντιστοιχεί ένα γράμμα. Στο διάστημα που μεσολαβεί ανάμεσα σε δύο λέξεις αφήνετε ένα κενό τετράγωνο. Γράφετε με πεζά, χρησιμοποιώντας κεφαλαία μόνο για κάποιες λέξεις που θέλετε να ξεχωρίζουν. Σε περίπτωση που κάποια αγγελία είναι γραμμένη ολόκληρη με κεφαλαία, θα δημοσιεύεται με πεζά ή θα επιβαρύνεται με προσαύξηση 50%.

Αγγελίες μέχρι 15 λέξεις χρεώνονται 2000 δρχ. έκαστη. Για κάθε λέξη επιπλέον το κόστος επιβαρύνεται με 100 δρχ. Οι αγγελίες με πλαίσιο και φόντο επιβαρύνονται με αύξηση κατά 100% της αρχικής τους τιμής, ενώ, αγγελίες που ξεχωρίζουν απ' όλες τις άλλες, κατά 400%.

Στείλτε τις αγγελίες σας μέχρι τις 10 του μήνα που προηγείται (σφραγίδα ταχυδρομείου) από αυτόν που θα κυκλοφορήσει το τεύχος στο οποίο θέλετε να δημοσιευθούν.

Το κουπόνι πρέπει να συνοδεύεται απαραίτητα από ταχυδρομική επιταγή που να καλύπτει το ποσόν.

Προς το περιοδικό PIXEL (τμήμα αγγελιών) Λ. Συγγρού 44, ΤΚ 11742 Αθήνα

ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ:

- ☐ Computers
- ☐ Software
- ☐ Περιφερειακά
- ☐ Γενικά

Σημειώστε με x το τετράγωνο της κατηγορίας που επιθυμείτε να δημοσιευθεί η αγγελία σας.

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ

ΚΟΣΤΟΣ ΑΓΓΕΛΙΑΣ ΑΡΙΘΜΟΣ ΛΕΞΕΩΝ ΤΗΛ.

ΑΡΙΘΜ. ΤΑΧΥΔΡΟΜΙΚΗΣ ΕΠΙΤΑΓΗΣ ΗΜ/ΝΙΑ

ΑΓΓΕΛΙΕΣ

COMMODORE 64/128/AMIGA!!! Πρόγραμμα μόνο 100 δρχ..... όπως: KICK OFF II, RED HEAT, SILK WORM, R-TYPE II, όλα τα ακυκλοφόρητα TOP GAMES!!! Προσφορά 2.000 δρχ. το μήνα 30 προγράμματα! Κασέτα/δισκέτα! Σπασμένα προγράμματα της Amiga στο C-64! Στα 15 τα 5 δώρο!!! XARIS-SOFT & AMIGA HOTLINE CLUB, ΤΗΛ. (0822) 22430 ή 22025! ΧΑΡΗΣ, ΚΑΣΤΕΛΛΙ ΚΙΣΑΜΟΥ, ΧΑΝΙΑ.

COMMODORE παιχνίδια από 100 δρχ. υπάρχουν ΟΛΑ!! κασέτα - δισκέτα. Ακόμα συλλογή 140 παιχνιδιών ΜΟΝΟ 5.500! Τηλέφωνο: (0822) 22129, MANOS SOFT, ΚΑΣΤΕΛΛΙ ΚΙΣΑΜΟΥ, ΧΑΝΙΑ. ΣΤΑ 20 ΔΩΡΟ 10!! Θεοδοσάκης Μανώλης, Καστέλλι Κισάμου, Χανιά 734 00.

COMMODORE 64-128-AMIGA!!! ΧΙΛΙΑΔΕΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ!!! - ΚΑΣΕΤΑ - ΔΙΣΚΕΤΑ!!! ΦΑΝΤΑΣΤΙΚΕΣ ΤΙΜΕΣ!!! ΕΓΓΥΗΜΕΝΟ ΦΟΡΤΩΜΑ!!! ΠΡΟΛΑΒΕΤΕ!!! ΜΙΧΑΛΗΣ: 4181420. ΑΝΝΑ ΠΕΤΡΑΚΗ, ΑΣΚΛΗΠΕΙΟΥ 100, ΠΕΙΡΑΙΑΣ.

AMIGA GAMES 300 δρχ. - Επαγγελματικό Software - ΙΔΙΑΙΤΕΡΑ ΜΑΘΗΜΑΤΑ. Hardware: MIDI, Sampler, Digiview, επεκτάσεις μνήμης, καλώδια οποιασδήποτε σύνδεσης. 7662762. Γιάννης Τσαμάκος - Κολοκοτρώνη 15 - Αθήνα.

ΝΕΑ παιχνίδια για AMIGA σε καταπληκτικές τιμές! Στα 3 παιχνίδια 1 ΔΩΡΟ. ΤΗΛ. 0241/28855, ΣΤΑΜΑΤΗΣ ΠΕΡΙΔΗΣ, Ηρακλείου Κρήτης 11, ΡΟΔΟΣ.

AMIGA προγράμματα ΑΚΥΚΛΟΦΟΡΗΤΑ από Αγγλία, Γερμανία 300 δρχ. μηνιαία ανανέωση. ΔΙΣΚΕΤΕΣ VERBATIM 300 δρχ. ΠΡΟΛΑΒΕΤΕ! ΓΙΑΝΝΗΣ ΧΡΑΜΠΑΝΗΣ, ΑΚΤΗ ΘΕΜΙΣΤΟΚΛΕΟΥΣ 32, ΤΗΛ. 4523135.

ΑΠΙΣΤΕΥΤΟ! ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΚΑΙ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ ΓΙΑ AMIGA ΣΕ ΤΙΜΗ ΔΙΣΚΕΤΑΣ. DELUXE PAINT III (MANUAL). ΥΠΑΡΧΟΥΝ ΟΛΑ. ΗΛΙΑΣ 6820541. ΠΕΝΤΕΛΗΣ 20.

ΕΧΕΤΕ VIRUS; Έχουμε ANTIVIRUS. Το πιο ΕΞΕΛΙΓΜΕΝΟ για Amiga ΜΟΝΟ 1.200 και πολλά άλλα προγράμματα. Τηλ. 6851278 ΤΑΚΗΣ. ΠΕΤΡΟΠΟΥΛΟΣ ΠΑΝΑΓΙΩΤΗΣ, ΠΑΝΔΩΡΑΣ 10, ΧΑΛΑΝΔΡΙ 152 32.

AMSTRAD 6128! Πωλούνται ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ - ΑΝΤΙΓΡΑΦΙΚΑ - ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ σε χαμηλές τιμές. ΤΗΛ. 8821908, Βαγγέλης 5 μ.μ. - 9 μ.μ. κάθε μέρα. Στέλνω ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΕΣ. ΠΑΠΑΓΙΑΝΝΟΠΟΥΛΟΣ ΒΑΓΓΕΛΗΣ, ΑΤΑΛΑΝΤΗΣ 3-5, Τ.Κ. 104 45.

AMSTRAD KOSTAS CLUB!!! Για να μην ΨΑΧΝΕΤΕ ΑΔΙΚΑ συνεργαστείτε μαζί μας. Έχουμε όλα τα ΚΑΙΝΟΥΡΙΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ που βλέπετε σε διαφημιστικά ή άλλες αγγελίες. ΠΡΟΣΟΧΗ σε ΑΝΥΠΑΡΚΤΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ που διαβάζετε. ΕΙΜΑΣΤΕ οι ΜΟΝΑΔΙΚΟΙ που θα σας ΕΞΥΠΗΡΕΤΗΣΟΥΜΕ ΕΙΛΙΚΡΙΝΑ, γιατί τα ΕΧΟΥΜΕ ΟΛΑ. Τιμές, όπως πάντα ΤΙΣ ΠΙΟ ΧΑΜΗΛΕΣ. Και ΠΟΛΛΑ ΔΩΡΑ σε κάθε μέλος. ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ: (061) 322071 ή ΓΡΑΨΤΕ την παραγγελία σας: Για το KOSTAS CLUB Τ.Θ. 1188, Τ.Κ. 261 10, ΠΑΤΡΑ. Κώστας Αντωνόπουλος.

ΚΑΤΙ ΝΕΟ ΣΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ! AMSTRAD CLUB. Προγράμματα - Εφαρμογές - Pokes - Έντυπα - Programming-Hacking. Τηλεφωνήστε 6399324 - 6380417 ή γράψτε: Αντικαταβολές παντού. ΛΙΒΕΡΗΣ ΑΛΕΞΗΣ, ΚΟΥΜΟΥΝΔΟΥΡΟΥ 17, 153 41 ΑΓ. ΠΑΡΑΣΚΕΥΗ. ΤΗΛ. 6380417.

AMSTRAD 6128, 464, 1512 ΤΕΡΑΣΤΙΑ ΣΥΛΛΟΓΗ για ΔΙΣΚΕΤΑ-ΚΑΣΕΤΑ. ΧΑΜΗΛΕΣ ΤΙΜΕΣ. ΟΤΙΔΗΠΟΤΕ ΥΠΑΡΧΕΙ. ΤΕΡΑΣΤΙΑ ΣΥΛΛΟΓΗ ΑΠΟ ΑΡΧΕΙΑ, ΑΠΟΘΗΚΕΣ, ΑΝΤΙΓΡΑΦΙΚΑ, HARD DISK, SOFTWARE, ΣΧΕΔΙΑΣΤΙΚΑ, ΜΟΥΣΙΚΑ, ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΑ και Ο,ΤΙ ΑΛΛΟ ΣΚΕΦΤΕΙΣ. ΑΚΟΜΑ, ΕΡΩΤΙΚΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ και ΧΙΛΙΑΔΕΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ. ΜΕΡΙΚΑ ΚΑΛΑ ΑΚΥΚΛΟΦΟΡΗΤΑ: DOUBLE DRAGON, RUNNING MAN, DEFENDER OF KROWN II, SILK WORM, OUT RUN EUROPA, ROGER RABBIT, WHAT'S

ΑΓΓΕΛΙΕΣ

SOCCER, VICTORY ROAD II, RYGAR II, KICK OFF, RED HEAT, RUN THE GAUNTLET, HOT SHOT (LINEKER), POPULUS, XYBOTS, POWER PLAY, STREET GRED FOOTBALL, SKWEEK. Σε κάθε ΑΓΟΡΑ προγραμμάτων δώρο ΕΝΑ πρόγραμμα. ΣΤΕΛΝΟΥΜΕ ΠΑΝΤΟΥ. ΠΑΡΑΔΟΣΗ ΑΥΘΗΜΕΡΟΝ. ΑΚΟΜΑ, ΑΝΤΑΛΛΑΓΕΣ - ΠΩΛΗΣΕΙΣ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ. DRIVE 5 1/2", AMSTRAD 6128 464 JOYSTICK, ΔΙΣΚΕΤΕΣ, ΒΙΒΛΙΑ, MOUSE, AMX, AMSTRAD κ.ά. ΤΗΛ. 9702734, ΣΤΑΣΙΝΟΠΟΥΛΟΥ 31, Απέναντι από το ΝΕΚΡΟΤΑΦΕΙΟ ΜΠΡΑΧΑΜΙΟΥ. "PETER SOFT".

AMSTRAD 6128-464. ΕΚΑΤΟΝΤΑΔΕΣ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ. Εισαγωγή από ΑΓΓΛΙΑ. Πολλά ακυκλοφόρητα. ΕΡΩΤΙΚΑ - ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ. ΥΠΑΡΧΟΥΝ: NAVY MOVES - SUPER MAN - RED HEAT - Xybots - Skweek - Bumby - Microprose Soccer - SILKWORM HELICOPTER - SDI - Powerplay - Alien syndrome - The Munsters - G. Lineker HOT SHOT - Corruption - VIGILANTE - Forcotten worlds. ΑΝΑΜΕΝΟΝΤΑΙ: SHINOBI - MR. HELI - Running Man και πολλά άλλα. ΣΤΕΛΝΟΥΜΕ ΠΑΝΤΟΥ. Τιμές φανταστικές. ΜΙΧΑΛΗΣ, ΤΗΛ. 7653759 "MAIKL SOFT" ΔΡΑΓΑΤΣΑΝΙΟΥ 8 ΜΠΡΑΧΑΜΙ.

ΕΛΛΗΝΙΚΟ πρόγραμμα scientific calculator για 6128! ΟΛΟΙ οι τύποι ΜΑΘΗΜΑΤΙΚΩΝ - ΦΥΣΙΚΗΣ - ΧΗΜΕΙΑΣ - ΓΕΩΜΕΤΡΙΑΣ ΓΥΜΝΑΣΙΟΥ - ΛΥΚΕΙΟΥ. 7659726. Γιόβας Περικλής, Μυρακτής 16.

AMSTRAD 6128: Σε μας θα βρείτε τους πιο ακυκλοφόρητους τίτλους σε τιμές... (από 100 δρχ.). Κάθε 2 games 1 Δώρο. ΦΘΗΝΕΣ ΔΙΣΚΕΤΕΣ (MAXELL) 600 Δρχ.!!! Αντικαταβολή σε όλη την Ελλάδα. Εγγυημένη εγγραφή. Αποστολίδης Λάζαρος, Παράσχου 2, Θεσ/νίκη. Τηλ. 0392/51953 ή 031/220761.

AMIGA 500: Μεγάλη συλλογή παιχνιδιών - εφαρμογών - αντιγραφικών. Συνεχής ανανέωση. Εγγυημένο φόρτωμα. Προστασία από Virus. Κάθε 2 games 1 Δώρο. Προσφορά!!! ΔΙΣΚΕΤΕΣ Noname 290 Δρχ., DENON (Made in Japan) 350 Δρχ. Αποστολίδης Λάζαρος, Παράσχου 2, Θεσ/νίκη. Τηλ. 0392/ 51953 ή 031/220.761

ΑΠΕΙΡΕΣ ΖΩΕΣ για 200 + ΚΑΙΝΟΥΡΙΑ παιχνίδια AMSTRAD 464-6128. ΒΓΑΛΤΕ ΕΠΙΤΕΛΟΥΣ το αγαπημένο σας παιχνίδι! (041) 220729 για ΔΩΡΕΑΝ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ. Χάρης. ΧΑΡΗΣ ΔΟΛΓΥΡΑΣ, ΠΑΤΡΟΚΛΟΥ 17, 412 22 ΛΑΡΙΣΑ, ΤΗΛ. 220729.

AMSTRADOΕΥΚΑΙΡΙΕΣ 6128 και 1512 παλιά και καινούρια Games στα 3 games 1 ΔΩΡΟ. ΤΗΛΕΦΩΝΟ 5745078. ΧΡΗΣΤΟΣ ΣΙΜΕΡΤΖΙΑΔΗΣ, Μονεμβασιάς 18.

AMSTRAD ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ μεγάλη ποικιλία, αντιγραφικά, συνεχής ανανέωση. Στέλνουμε παντού με αντικαταβολή. Τιμές φανταστικές από 100 δρχ. ΓΡΗΓΟΡΗΣ, 4919818. ΓΡΗΓΟΡΗΣ ΦΟΥΝΤΟΥΛΗΣ, Π.Π. ΓΕΡΜΑΝΟΥ 1.

AMSTRAD 6128. ΤΕΡΑΣΤΙΑ ΣΥΛΛΟΓΗ παιχνιδιών, προγραμμάτων, περιοδικών, listings. Τιμές ΣΟΚ (100 - 350 δρχ.) ΠΟΛΛΑ ΔΩΡΑ. Αναλαμβάνεται ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ, ΠΛΗΚΤΡΟΛΟΓΗΣΗ, ΕΚΤΥΠΩΣΗ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΩΝ. Τηλέφωνα 4116591 ΑΝΤΩΝΗΣ, 4110026 ΝΙΚΗΤΑΣ. ΓΟΥΔΗΣ ΑΝΤΩΝΗΣ, ΠΕΙΡΑΙΑΣ, ΝΕΩΡΕΙΩΝ 64.

AMSTRAD 6128 υπάρχει μεγάλη ποικιλία προγραμμάτων από ΑΝΤΙΓΡΑΦΙΚΑ και ΑΚΥΚΛΟΦΟΡΗΤΑ games μέχρι εκπαιδευτικά και ΠΟΡΝΟ. Μερικοί τίτλοι Ιουλίου: OUTRUN EUROPA, RUNNING MAN, Double Dragon Forgotten worlds. ΟΛΑ από 100 - 250 Δρχ. Φυσικά με κάθε αγορά πολλά ΔΩΡΑ. ΚΩΣΤΑΣ. ΤΗΛΕΦΩΝΟ 0267-22321, 10ης ΙΟΥΝΙΟΥ 1944 ΑΡΙΘΜΟΣ 63, ΔΙΣΤΟΜΟ ΒΟΙΩΤΙΑΣ, Τ.Κ. 320 05.

ΟΔΗΓΙΕΣ ΕΠΙΤΕΛΟΥΣ για τα ADVENTURES που αγοράζετε σε 6128!!!: LURKING HORROR ★ LANCELOT ★ THE PAWN ★ CORRUPTION ★ INGRID'S BACK και τα μοναδικά ROLE-PLAYING games HEROES OF LANCE! ★ και THE BARD'S TALE, καθώς και το μοναδικό PIRATES! ΟΛΑ με

οδηγίες! Επίσης τα φανταστικά ARCADES: RED HEAT - THE RUNNING MAN - LAST NINJA 2 -TETRIS - REAL CHOSTBUSTERS! - POWERPLAY - SILK WORM - XYBOTS - ADVANCED FLIGHT TRAINER - SUPERMAN, DISCOLOGY v5.2 !!! και εκατοντάδες ακόμα ΟΛΟκαίνουρια προγράμματα σε Ασυναγώνιστες Τιμές!!! Απλά τηλεφωνήστε στο 0842-22992. ΘΑΝΑΣΗΣ "THANOS" ΧΡΥΣΟΣ, Π. ΑΓ. ΓΕΩΡΓΙΟΥ, 722 00 ΙΕΡΑΠΕΤΡΑ.

AMSTRAD 6128. Μεγάλη ποικιλία παλιών και καινούριων ακυκλοφόρητων παιχνιδιών σε ΧΑΜΗΛΕΣ ΤΙΜΕΣ. ΠΡΟΛΑΒΕΤΕ!!! 7793137, Περικλής Γραμπάς, Γ. Παπανδρέου 7.

ΤΡΕΞΤΕ ΝΑ ΠΡΟΛΑΒΕΤΕ! 1.000 προγράμματα για AMSTRAD 6128. Εγγραφές σε δίσκο (3, 5"). Αντικαταβολές σε όλη την ΕΛΛΑΔΑ. ΓΙΩΡΓΟΣ, 7777418.

ΕΠΙΤΕΛΟΥΣ! Ένα user friendly ST-AMIGA CLUB. Με 5.000 μηνιαία συνδρομή, προγράμματα κάθε μήνα σας παραδίδονται ταχυδρομικώς χωρίς να περιμένετε στην ουρά για να τα αντιγράψετε. Ακόμα: διαγωνισμοί, δώρα, προσφορές. Επίσης COMMODORE COMPUTERS: AMIGA 500 + TV MODULATOR + 20 προγράμματα δικής σας επιλογής = 140.000. AMIGA 500 + 1084 MONITOR + 30 προγράμματα δικής σας επιλογής = 190.000. Γραφτείτε τώρα μέλη στο ST-AMIGA CLUB για 10% έκπτωση στις παραπάνω τιμές! ST-AMIGA CLUB, τώρα τα προγράμματα έρχονται σε σας. ST-AMIGA CLUB το πρώτο οργανωμένο post delivery club. ST-AMIGA CLUB, 6716442, Δ. Γκουζούλης, Κ. Παλαμά 37, Ν. Ψυχικό 154 51, Αθήνα.

ATARI ST/XL/XE: Διαθέτουμε πάνω από 2.000 προγράμματα (games, εφαρμογές, utilities, emulators κ.λπ.). Συνεχής ανανέωση από Αμερική και Ευρώπη. Όλα τα προγράμματα συνοδεύονται από manuals. Για ανταλλαγές κ.λπ. τηλεφωνήστε ΤΩΡΑ στο 6817379 ή 0294-73308.

ST πολλά παιχνίδια και εφαρμογές. Όλες οι νέες κυκλοφορίες. Αντικαταβολές παντού. Τηλ. (031) 673226. Βλάσης ή Δημήτρης. Βλάσης Χατζησταύρου, Μπελογιάννη, Πεύκα, 570 10 ΘΕΣ/ΝΙΚΗ.

ATARI ST SOFT: Μεγάλη συλλογή με games, utilities, copiers. Νέοι τίτλοι καθημερινά. Παναγιώτης, 7658727. Παναγιώτης Πλεμμένος, Φορμίωνος 95, Καισαριανή.

ΑΠΕΙΡΑ GAMES ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ UTILITIES για IBM και Amiga από εξωτερικό + Manuals. 6818341, 6834384. ΓΙΑΝΝΗΣ ΠΟΥΛΗΣ, ΠΑΠΑΓΟΥ 41, ΧΑΛΑΝΔΡΙ.

ΕΚΑΤΟΝΤΑΔΕΣ games για SPECTRUM-PC σε τρελές τιμές! Τα έχουμε ΟΛΑ! Συνεχής ανανέωση, άμεση παράδοση! Δημήτρης Τζιαμπίρης 031/274379 (SPECTRUM) Πλ. Ναυαρίνου 18, Αλέξανδρος Σαπουντζής 031/227836, Τσιμισκή 117 ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ.

MUSIC & COMPUTERS CLUB Θεσ/νίκης. Πληθώρα προγραμμάτων για IBM και συμβατούς, Apple και άλλους Η/Υ. Διαθέσιμο και hardware. Τιμές προσιτές. Τηλ. 286486. Softsound, Νικηφόρου 13, 546 21 Θεσ/νίκη.

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ παιχνίδια για IBM 100 δρχ. 6128 200 δρχ. Στέλνουμε δωρεάν κατάλογο. ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ!!! ΤΗΛΕΦΩΝΗΣΤΕ: 0267-22604. Θανάσης Σφοντούρης, ΔΙΣΤΟΜΟ ΒΟΙΩΤΙΑΣ.

CLUB-PC Τεράστια βιβλιοθήκη Public Domain + Shareware προγραμμάτων σε 5 1/4" και 3 1/2". Πάνω από 2.000 τίτλοι μόνο 390 δρχ./δισκέτα. Στέλνουμε ΔΩΡΕΑΝ κατάλογο. Τηλεφωνήστε (01)-6396991. Γράψτε: Πάρις Μιχάλας, Τ.Θ. 31929, 100 35, Αθήνα.

IBM & ΣΥΜΒΑΤΟΙ. Ακυκλοφόρητα ολοκαίνουρια παιχνίδια όπως ROBOCOP, SUPER MAN, ONE ON ONE 2 κ.τ.λ. σε πολύ καλές τιμές. 9810961.

ΑΓΓΕΛΙΕΣ

ΚΟΥΦΟΠΟΥΛΟΣ ΑΛΕΞΑΝΔΡΟΣ, ΛΕΩΦ. ΚΑΛΑΜΑΚΙΟΥ 16.

IBM ON LINE ΑΜΕΡΙΚΗ. Τελευταία προγράμματα και GAMES. Σε 3,5 inch και 5 1/4 inch. ΑΝΤΑΛΛΑΓΕΣ. Τηλ. 7754758 και βράδυ 6520061 Κώστας.

ΑΣΤΡΟΛΟΓΙΚΑ προγράμματα 1) ASTROCALC γενέθλιο, πρόοδοι,transit, solar Lunar, returns, Synastry, orbs. 2) Το νέο πακέτο ASTROWORD στα Ελληνικά, σας κάνει ανάλυση, σύνθεση και πρόβλεψη κείμενα μέχρι 20 σελίδες. ΕΠΙΔΕΙΞΕΙΣ. ΗΧΗΤΙΚΗ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΗ, Λ. ΠΑΠΑΓΟΥ 133, ΖΩΓΡΑΦΟΥ, Τηλ. 7776582.

ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ

AMIGA περιφερειακά: MIDI PROFESSIONAL DISK DRIVE SAMPLER EXPANSION RAM. GAMES, UTILITIES, MANUAL. 2475030 ΣΤΕΦΑΝΟΣ. ΣΤΕΦΑΝΟΣ ΔΕΤΣΗΣ, ΝΑΞΟΥ 4, ΛΙΟΣΙΑ.

ΕΥΚΑΙΡΙΑ! Πωλείται Οθόνη ΓΙΑ PS HERCULES MD. Με την αγορά δώρο έκπληξη. ΤΙΜΗ!! ΜΟΝΑΔΙΚΗ ΕΥΚΑΙΡΙΑ. Γιώργος Παπανικόλας, Δημητρίου Ράλλη 16.

1541 DISC DRIVE για Commodore πωλείται σε άριστη κατάσταση. 25.000 λόγω αλλαγής υπολογιστή. Τηλ. 5757345. Καραγιαννάκης Ηλίας, Κυκλάδων 31, Δάσος Χαϊδαρίου.

1) ATARI 1529 ΕΚΤΥΠΩΤΗΣ, 20.000 ΔΡΧ., 2) 1 CARTRIDGE (SUPERBREAKOUT) & PADDLE STICKS 5.000 ΔΡΧ., 3) ΠΟΛΛΕΣ ΔΙΣΚΕΤΕΣ - ΔΙΑΦΟΡΑ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ. ΤΗΛ. 7212330. ΝΕΣΤΩΡ ΛΑΠΠΑΣ, Τ.Θ. 8556, 100 10 ΑΘΗΝΑΙ.

ΔΙΑΦΟΡΑ

ΤΑ ΒΙΒΛΙΑ Amiga DOS, Amiga BASIC, Amiga Tricks της Abacus και 40 δισκέτες για AMIGA. 0381-23779, Θανάσης.

ELECTRONIC EDUCATIONAL SYSTEMS. ΜΑΘΑΙΝΕΤΕ ΕΥΚΟΛΑ ΚΑΙ ΓΡΗΓΟΡΑ ΑΓΓΛΙΚΑ ΚΑΙ COMPUTERS ΣΤΟ VIDEO. 1. English video courses. 2. Computers video courses. ΡΟΔΟΠΗΣ 150, ΠΕΙΡΑΙΑΣ, ΤΗΛ. 4623896.

ΕΙΣΑΙ ΜΑΘΗΤΗΣ ΔΗΜΟΤΙΚΟΥ - ΓΥΜΝΑΣΙΟΥ - ΛΥΚΕΙΟΥ; ΕΛΑ ΣΤΟ LONDON COMPUTER COLLEGE ΝΑ ΜΑΘΕΙΣ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟ & ΧΕΙΡΙΣΜΟ COMPUTER ΣΤΑ ΕΙΔΙΚΑ ΜΑΘΗΤΙΚΑ GROUPS ΣΑΒΒΑΤΟΥ. ΚΑΛΛΙΘΕΑ, ΛΑΣΚΑΡΙΔΟΥ 99. ΑΜΦΙΑΛΗ, ΑΝΑΓΝΩΣΤΑΡΑ 18. ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ: 9598530 - 4323403 - 8963740.

ΜΑΘΗΤΙΚΟΣ, προγραμματιστής, αναλυτής (ΕΛΚΕΠΑ) παραδίδει μαθήματα σε Μαθημ. - Φυσ. -Χημεία - Γλώσσες Προγραμματισμού - Λειτουργικά συστήματα (DOS κ.λπ.). Αποστόλης, τηλ. 8659488.

ΤΡΕΞΤΕ! ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ ΓΙΑ AMSTRAD ΚΑΣΕΤΟΦΩΝΟ DR201 SANYO, 30 ΚΑΣΕΤΕΣ ΜΕ ΠΟΛΛΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ, MIDI, ΒΙΒΛΙΑ, ΔΙΣΚΕΤΟΘΗΚΗ 3", ΑΡΜΟΝΙΟ YAMAHA PSR-70. ΜΙΚΤΗΣ YAMAHA KM602. ΑΓΓΕΛΟΣ, 6391822.

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ USA μνήμες τσιπάκια DRAM για Επέκταση Μνήμης. Όλες οι ταχύτητες. «Χτυπάμε» όποιες τιμές έχεις βρει. 8829736, Σπύρος.

INTEL Μαθηματικοί Συνεπεξεργαστές. (Co-processors) για XT/AT/Συμβατά. Αυξάνουν την ταχύτητα του υπολογιστή μέχρι και 400%. Τιμές προσφοράς. 8829736, Σπύρος.

ΑΠΟΘΗΚΗ Computers φανταστικές τιμές. Amiga 500, Atari 520 STFM 1MB drive, 1040 STFM, Amstrad 1640, 2086, 2286, Icaros PC AT286, 386, 25MHz!! Όλοι οι εκτυπωτές, Hard Disks, Seagate 20-150MB, Joysticks - Diskettes. Μεγάλες ευκολίες. I.C.B. 6380411, 6399738.

ΔΙΗΓΗΜΑ ΕΠΙΣΤΗΜΟΝΙΚΗΣ ΦΑΝΤΑΣΙΑΣ

Η ΙΠΤΑΜΕΝΗ ΜΗΧΑΝΗ

του R. Bradbury
απόδοση: Α. Τσιριμώκος



ΕΙΚΟΝΟΓΡΑΦΗΣΗ: ΝΙΚΟΣ ΠΑΠΑΣΤΑΜΕΛΟΣ

Το 400 π.Χ. ο Αυτοκράτορας Γιου'αν είχε το θρόνο του κοντά στο Σινικό Τείχος, εκεί που η γη ήταν καταπράσινη, ποτισμένη από τις βροχές, κι ετοιμαζόταν για τη συγκομιδή. Η ειρήνη βασίλευε και οι υπήκοοί του, χωρίς να 'ναι ευτυχισμένοι, ωστόσο δεν ήταν και δυστυχείς.

Νωρίς το πρωί της πρώτης μέρας της πρώτης βδομάδας του δεύτερου μήνα του καινούργιου χρόνου, ο Αυτοκράτορας Γιου'αν έπινε το τσάι του και δρόσιζε το πρόσωπό του με μια βεντάλια, όταν ένας υπηρέτης του φάνηκε να τρέχει ανάμεσα στα μονοπάτια του ολάνθιστου με βαθυκόκκινα και γαλάζια λουλούδια κήπου, φωνάζοντας : "Ω, Γαλήνιε Αυτοκράτορα, θαύμα!"

"Ναι", συμφώνησε ο Αυτοκράτορας, "ο αέρας είναι πραγματικά γλυκός σήμερα".

"Όχι, όχι, πρόκειται για θαύμα!", ξανάπε λαχανιασμένος ο υπηρέτης.

"Κι αυτό το τσάι, που μου ευχαριστεί τη γεύση είναι θαύμα".

"Μα όχι, όχι, Αυτοκράτορά μου".

"Ας κάνω τότε άλλη μία προσπάθεια να μαντέψω - ο ήλιος έχει ανατείλει και η καινούργια μέρα μας αγκαλιάζει στη ζεστή αγκαλιά της. Η θάλασσα έχει ντυθεί στα γαλάζια της. Αυτά είναι πραγματικά τα μεγαλύτερα θαύματα που αντικρύζουμε".

"Γαλήνιε Αυτοκράτορα, είναι ένας άνθρωπος που πετάει!"

"Τι;". Ο Αυτοκράτορας σταμάτησε να κουνάει τη βεντάλια του.

"Τον είδα με τα ίδια μου τα μάτια, να είναι στον αέρα, πετώντας με φτερά. Άκουσα μια φωνή να με φωνάζει από ψηλά και, όταν σήκωσα τα μάτια μου στον ουρανό, ήταν εκεί, ένας δράκοντας στον ουρανό με έναν άνθρωπο στο στόμα του. Ένας χάρτινος δράκος, με σκελετό από μπαμπού, χρωματισμένος με τα χρώματα του ήλιου και του χορταριού".

"Είναι νωρίς ακόμα", είπε ο Αυτοκράτορας, "και φαίνεται πως ονειρευόσουν ακόμα".

"Είναι νωρίς ακόμα, αλλά το είδα στ' αλήθεια! Έλα μαζί μου, να το δεις κι εσύ!".

"Έλα κάθησε δίπλα μου", του αποκρίθηκε ο Αυτοκράτορας. "Πιες μαζί μου λίγο τσάι. Θα πρέπει να 'ναι πολύ παράξενο πράγμα, αν είναι αλήθεια, να δεις έναν άνθρωπο να πετάει. Σου χρειάζεται λίγος καιρός να το χωνέψεις, όπως μου χρειάζεται και μένα για να προετοιμαστώ γι' αυτό το θέαμα".

Ήπιαν τσάι.

"Σε παρακαλώ", είπε τελικά ο υπηρέτης, "πάμε γιατί μπορεί να φύγει".

Ο Αυτοκράτορας σηκώθηκε σκεφτικός. "Τώρα μπορείς να μου δείξεις αυτό που είδες".

Περπάτησαν τον κήπο, διέσχισαν μια έκταση με γρασίδι, πέρασαν μια μικρή γέφυρα, διάβηκαν μια συστάδα δέντρων και ανέβηκαν ένα λοφίσκο.

"Να τος!", έδειξε ο υπηρέτης.

Ο Αυτοκράτορας κοίταξε τον ουρανό.

Κι εκεί, στον ουρανό, γελώντας με τόσο ψιλή φωνή που σχεδόν δεν ακουγόταν, ήταν ένας άνθρωπος. Ένας άνθρωπος ντυμένος αστραφτερό χαρτί και καλάμια, σε σχήμα φτερών, και μια όμορφη κίτρινη ουρά, που πλανιόταν στον αέρα σαν το μεγαλύτερο πουλί σε ένα κόσμο πουλιών, σαν καινούργιος δράκοντας σε μια χώρα με πανάρχαιους δράκοντες.

Ο άνθρωπος τους φώναξε από ψηλά, από εκεί που οι δροσεροί άνεμοι του πρωινού τον κινούσαν πέρα δώθε "Πετάω, πετάω!".

Ο υπηρέτης του έγνεψε ενθουσιασμένα "Ναι, *ναι!*".

Αλλά ο Αυτοκράτορας Γιου'αν δεν κουνήθηκε. Κοίταζε μόνο το μεγάλο Σινικό Τείχος, που είχε αρχίσει να ξεχωρίζει μέσα από την άχνα της πρωινής δροσιάς στους καταπράσινους λόφους, το μεγαλόπρεπο πέτρινο φίδι που διάσχιζε τη χώρα. Ήταν το τείχος που προστάτευε τη χώρα, εδώ και αμέτρητα χρόνια, από τις ορδές των εχθρών και συντηρούσε την ειρήνη για αναρίθμητες δεκαετίες. Έστρεψε αργά και αγκάλιασε με το βλέμμα του την πόλη που, ανάμεσα στο ποτάμι, το μεγάλο δρόμο και το λόφο, ξυπνούσε σιγά-σιγά.

"Πες μου", ρώτησε τον υπηρέτη του, "είδε κανείς άλλος αυτό τον άνθρωπο να πετάει;".

"Είμαι ο μόνος που τον είδα, Άρχοντά μου.", απάντησε ο υπηρέτης, χαμογελώντας προς τον ουρανό και γνέφοντας ακόμα.

Ο Αυτοκράτορας γύρισε και κοίταξε κι αυτός προς τα πάνω για ένα λεπτό και μετά είπε: "Φώναξέ τον να κατέβει που τον θέλω".

"Ε, εσύ! Έλα κάτω, έλα κάτω! Ο Αυτοκράτορας θέλει να σου μιλήσει!", φώναξε ο υπηρέτης, κάνοντας χωνί τις παλάμες του γύρω απ' το στόμα του.

Την ώρα που ο άνθρωπος άρχισε να γλιστράει προς τα κάτω, ο Αυτοκράτορας κοίταξε γύρω-γύρω. Είδε από μακριά ένα χωρικό, που είχε βγει νωρίς να ποτίσει τα χωράφια του, να κοιτάζει ψηλά. Κράτησε στο μυαλό του τη θέση που στεκόταν ο χωρικός.

Ο ιπτάμενος άνθρωπος πάτησε στη γη μ' ένα θρόισμα χαρτιού. Ήρθε με μια έκφραση περηφάνειας ως τον Αυτοκράτορα, παραπατώντας αδέξια μέσα στο κατασκεύασμά του, και γονάτισε μπροστά του.

"Τι ήταν αυτό που έκανες;", τον ρώτησε ο Αυτοκράτορας.

"Πέταξα στον ουρανό, Άρχοντά μου", του απάντησε εκείνος.

"Τι ήταν *αυτό* που έκανες;" τον ξαναρώτησε πιο έντονα ο Αυτοκράτορας.

"Σου είπα, Άρχοντά μου!", διαμαρτυρήθηκε ο αεροβάτης.

"Δεν μου είπες τίποτα". Ο Αυτοκράτορας άπλωσε το γέρικο χέρι του και χάιδεψε το λεπτό χαρτί και τον καλαμένιο σκελετό της συσκευής. Ήταν δροσερό από τους ανέμους.

"Δεν είναι όμορφό, Άρχοντα;"

"Ναι, είναι πολύ όμορφο".

"Είναι το μοναδικό στον κόσμο!", του χαμογέλασε ο άντρας. "Εγώ το έφτιαξα!"

"Είναι το μοναδικό στον κόσμο;"

"Παίρνω όρκο!"

"Ποιός άλλος ξέρει γι' αυτό;".

"Κανένας. Ούτε κι η ίδια η γυναίκα μου, που με περνάει για παλαβό. Νόμιζε πως έφτιαχνα χαρταετό. Σηκώθηκα αργά τη νύχτα, την ώρα που εκείνη κοιμόταν, και ανέβηκα στους λόφους, εκεί πέρα. Κι όταν άρχισε να φυσάει η πρωινή αύρα και φάνηκε ο ήλιος στον ορίζοντα, μάζεψα όσο κουράγιο είχα μέσα μου, Άρχοντά μου, και πήδηξα από το γκρεμό. Πέταξα! Αλλά η γυναίκα μου ακόμα δεν το έμαθε!"

"Τόσο το καλύτερο, λοιπόν!', είπε ο Αυτοκράτορας. "Έλα μαζί μου!"

Γύρισαν με τα πόδια στο επιβλητικό παλάτι. Ο ήλιος ήταν πια αρκετά πάνω από τον ορίζοντα και η γη ευωδίαζε. Ο Αυτοκράτορας, ο υπηρέτης και ο αεροβάτης στάθηκαν στον κήπο.

Ο Αυτοκράτορας χτύπησε τα χέρια του: "Φρουρά!"

Οι φρουροί ήρθαν τρέχοντας.

"Πιάστε αυτό τον άνθρωπο!"

Οι φρουροί τον έπιασαν από τα μπράτσα.

"Φωνάξτε το δήμιο!", είπε ο Αυτοκράτορας.

"Μα τι γίνεται εδώ;", φώναξε έντρομος ο άντρας. "Τι έκανα;". Άρχισε να τρέμει και μαζί του έτρεμε θροΐζοντας και η χάρτινη μηχανή του.

"Ορίστε ο άνθρωπος που έφτιαξε μια μηχανή", είπε ο Αυτοκράτορας, "και ρωτάει εμάς τι έφτιαξε. Δεν ξέρει ο ίδιος. Γι' αυτόν το μόνο που ήταν απαραίτητο ήταν να φτιάξει, χωρίς να ξέρει γιατί το φτιάχνει ή τι θα βγει απ' αυτό"

Ο δήμιος ήρθε κι αυτός τρέχοντας, κρατώντας ένα καλοακονισμένο τσεκούρι. Στάθηκε μπροστά τους σαν άγαλμα, με τα γυμνά, δυνατά του χέρια να στηρίζονται πάνω στο τσεκούρι.

"Μια στιγμή!", είπε ο Αυτοκράτορας. Γύρισε σ' ένα τραπεζάκι που ήταν κοντά τους και που πάνω του βρισκόταν μια μηχανή που είχε φτιάξει ο ίδιος. Έπιασε ένα μικρό, χρυσό κλειδάκι που κρεμόταν στο λαιμό του. Το έβαλε σε μια τρύπα της μικρής, λεπτεπίλεπτης μηχανής και την κούρδισε.

Η μηχανή ήταν ένας κήπος από μέταλλο και πετράδια. Όταν λειτουργούσε, φαίνονταν πουλιά να κελαηδούν από τα μεταλλικά κλαδιά των δέντρων της, λύκοι να τρέχουν ανάμεσα στα δέντρα και άνθρωποι να περπατούν εδώ και εκεί, κουνώντας βεντάλιες και ακούγοντας τα πουλιά.

"Δεν είναι όμορφο;", είπε ο Αυτοκράτορας. "Αν με ρωτούσες τι έφτιαξα εδώ, θα μπορούσα να σου απαντήσω. Έφτιαξα πουλιά να τραγουδάνε, λύκους να κυνηγάνε και ανθρώπους να περπατάνε ευτυχισμένοι μέσα στο δάσος".

"Αλλά, Άρχοντά μου", κλαψούρισε ο άνθρωπος γονατισμένος σε ικεσία, με τα δάκρυα να τρέχουν στα μάγουλά του, "κι εγώ κάτι παρόμοιο έφτιαξα! Κι εγώ την ομορφιά βρήκα! Πέταξα στον πρωινό αέρα. Είδα από ψηλά τα σπίτια και τους κήπους. Μύρισα τη θάλασσα και την είδα από εκεί πάνω, πίσω από τους λόφους. Και ένοιωσα πώς νοιώθουν τα πουλιά. Δεν ξέρεις πόσο όμορφα είναι εκεί ψηλά, στον ουρανό, με τον άνεμο να σου χαϊδεύει τα μάγουλα και να σε γυροφέρνει σαν πούπουλο. Δεν ξέρεις πόσο ελεύθερος νοιώθει κανείς! Αυτή *είναι* ομορφιά, Άρχοντά μου! Πραγματική ομορφιά!"

"Ναι", είπε μελαγχολικά ο Αυτοκράτορας, "ξέρω πως λες αλήθεια. Γιατί ένοιωσα κι εγώ την καρδιά μου να πλανιέται πλάι σου στον αέρα, όταν σε είδα, κι αναρωτήθηκα: Πώς είναι εκεί πάνω; Πώς νοιώθει κανείς; Πώς φαίνονται τα χωράφια από ψηλά και πώς φαίνονται τα σπίτια μου κι οι υπηρέτες μου;"

"Τότε δείξε οίκτο!"

"Υπάρχουν όμως φορές", συνέχισε ακόμα πιο θλιμμένα ο Αυτοκράτορας, "που πρέπει να θυσιάσει κανείς μια μικρή ομορφιά για να κρατήσει την ομορφιά που ήδη έχει. Δεν φοβάμαι εσένα, αυτή τη στιγμή, αλλά κάποιον άλλο άνθρωπο."

"Ποιόν;"

"Κάποιον άλλο που, βλέποντάς σε, θα φτιάξει κι αυτός μια μηχανή με χαρτί και μπαμπού, σαν αυτήν εδώ. Αλλά εκείνος θα έχει κακία στα μάτια του και στην ψυχή του και τότε η ομορφιά θα χαθεί. Αυτόν φοβάμαι"

"Γιατί να τον φοβάσαι; Γιατί;"

"Ποιός εγγυάται ότι, κάποια μέρα, ένας τέτοιος άνθρωπος, με μια τέτοια μηχανή, δεν θα πετάξει στον ουρανό για να ρίξει μεγάλες πέτρες στο Μεγάλο Τείχος και να το γκρεμίσει;", είπε ο Αυτοκράτορας.

Κανείς δεν απάντησε.

"Πάρ' του το κεφάλι!", διέταξε ο Αυτοκράτορας.

Το τσεκούρι του δήμιου σφύριξε στον αέρα.

"Πάρτε τον χαρταετό μαζί με το σώμα του εφευρέτη του, κάψτε τα και θάψτε τις στάχτες τους", ξανάπε ο Αυτοκράτορας.

Οι υπηρέτες υπάκουσαν.

Ο Αυτοκράτορας στράφηκε στον υπηρέτη του, εκείνον που είχε δει τον άνθρωπο να πετάει. "Κράτα κλειστό το στόμα σου", του είπε. "Όλα αυτά ήταν ένα όνειρο, ένα θλιβερό και συνάμα όμορφο όνειρο. Όσο για εκείνο τον χωρικό που έβλεπε από το χωράφι του, βρες τον και πες του ότι καλά θα κάνει να πιστέψει πως ό,τι είδε ήταν της φαντασίας του. Αν ξεφύγει έστω και μία λέξη σε άλλους, θα εκτελεστείτε και εσύ και εκείνος."

"Είσαι μεγαλόκαρδος, Άρχοντά μου!"

"Όχι, δεν είμαι μεγαλόκαρδος", απάντησε ο γέρος Αυτοκράτορας. Πίσω από τα φυλλώματα του κήπου φαίνονταν οι φρουροί να καίνε την όμορφη μηχανή από χαρτί και καλάμια, που ανάδινε τη δροσιά της πρωινής αύρας. Κοίταξε το μαύρο καπνό ν' ανεβαίνει ψηλά. "Όχι, το μόνο που είμαι είναι αναστατωμένος και φοβισμένος". Συνέχιζε να κοιτάζει τους φρουρούς, που, τώρα, άνοιγαν ένα λάκκο να θάψουν τις στάχτες. "Τι μπορεί να σημαίνει η ζωή ενός ανθρώπου μπροστά στη ζωή χιλιάδων; Πρέπει να διαλογιστώ πάνω σ' αυτή τη σκέψη".

Ξανάβγαλε το κλειδί που κρεμόταν από το λαιμό του και κούρδισε για άλλη μια φορά τον μικροσκοπικό μεταλλικό κήπο. Όρθιος, κοίταξε στο βάθος το Μεγάλο Σινικό Τείχος, την ήσυχη πόλη, τα πράσινα λειβάδια, τον ποταμό και τα ρυάκια. Αναστέναξε. Ο μεταλλικός κήπος του, κινούμενος από κάποιο κρυφό μηχανισμό, άρχισε να λειτουργεί. Μικροσκοπικές φιγούρες ανθρώπων περπατούσαν στο δάσος, μικρά πρόσωπα χαμογελούσαν κάτω από μεγάλα καπέλα με όμορφα λαμπερά χρώματα, ενώ ανάμεσα στα δέντρα, ίδιες σπίθες, μικρά πουλιά, γαλάζια και κίτρινα, τραγουδούσαν και πετούσαν, πετούσαν ολοένα, πετούσαν αδιάκοπα...

"Αχ!", έκανε ο Αυτοκράτορας, κλείνοντας τα μάτια του. "Κοίτα τα πουλάκια πώς πετάνε!" ■

SCORES & SCORERS

GAMES MASTERS
ΣΕΠΤΕΜΒΡΙΟΣ

SOLOMON'S KEY

4.133.500	Γιάννης Κυραννός	(Amstrad 6128)
2.774.600	Ευριπίδης Δήμου	(Amstrad 6128)
2.675.000	Ηλίας Δοβλέτης	(Amstrad 6128)
1.150.070	Βασίλης Χατζημιχελάκης	(Amstrad 6128)
1.021.910	Χρήστος Κόντας	(Amstrad 464)

STREET FIGHTER

1.189.500	Γιώργος Αναδιώτης	(Amiga 500)
1.151.050	Γιάννης Λαφερμός	(Amstrad 6128)
700.000	Γιάνης Τζέρος	(Amstrad 6128)
525.000	Αρίσταρχος Παπαδόπουλος	(Amstrad 6128)
336.000	Αλέξης Αξαρλής	(Spectrum +)

MATCH DAY II

20-0	Απόστολος Τσιούνης	(Amstrad 6128)
12-0	Γιάννης Πετρόπουλος	(Amstrad 6128)
11-0	Στάθης Δημητριάδης	(Amstrad 6128)
9-0	Σπύρος Καράλης	(Amstrad 6128)
9-1	Παναγιώτης Αργυρός	(Amstrad 6128)

CRAZY CARS

41.743.517	Σταμάτης Μποβιάτσης	(Amiga 500)
38.444.030	Διονύσης Παπαδάτος	(Hyundai PC)
15.675.550	Χρήστος Γουλάς	(Amstrad 6128)
14.878.910	Νίκος Στουρνάρας	(Amstrad 6128)
11.165.620	Απόστολος Τσιούρης	(Amstrad 6128)

BASKET MASTER

ΕΠΙΠΕΔΟ NOVICE

240-10	Δημήτρης Παπακυριάκου	(Amstrad 6128)
207-6	Χρήστος Μουρμούρης	(Commodore 64)
199-6	Θανάσης Βαζδιοβανίδης	(Commodore 64)
182-2	Θοδωρής Οψιμός	(Amstrad 464)
176-4	Αργύρης Γαβαλάς	(Amstrad 6218)

ΕΠΙΠΕΔΟ NBA

181-4	Παναγιώτης Βιτάκης	(Amstrad 6128)
120-12	Κώστας Κακόγιαννης	(Amstrad 6128)
62-9	Λευτέρης Μιχαήλ	(Amstrad 6128)
63-15	Τάκης Μάτσιος	(Amstrad 6128)

TEST DRIVE

212.703	Δημήτρης Κοντογιάννης	(Amiga 500)
78.904	Χάρης Χριστοδούλου	(Mac Turbo)
77.609	Θωμάς Μπουρνάρης	(Olivetti M-24)
68.402	Ηλίας Τεκέρταλης	(Turbo X)
65.307	Φάνης Τριχιάς	(Mac Turbo)

DALEY THOMPSON'S OLYMPIC CHALLENGE

10.056	Σπύρος Φραγκίσκος	(Amstrad 6128)
9.712	Στράτος Πατέστος	(Amstrad 6128)
9.511	Παντελής Παλουμπής	(Amstrad 6128)
8.500	Τάκης Πάρολος	(Spectrum +)
6.000	Θάνος Μαυροειδής	(Amstrad 6128)

FLYING SHARK

571.460	Τάσος Αλεξανδρίδης	(Amstrad 6128)
420.700	Κώστας Πάσσας	(Amstrad 6128)
288.740	Γιώργος Σταθόπουλος	(Amstrad 6128)
283.950	Παναγιώτης Λάζαρης	(Amstrad 6128)
256.550	Παναγιώτης Τζαμάλης	(Amstrad 6128)

TARGET RENEGADE

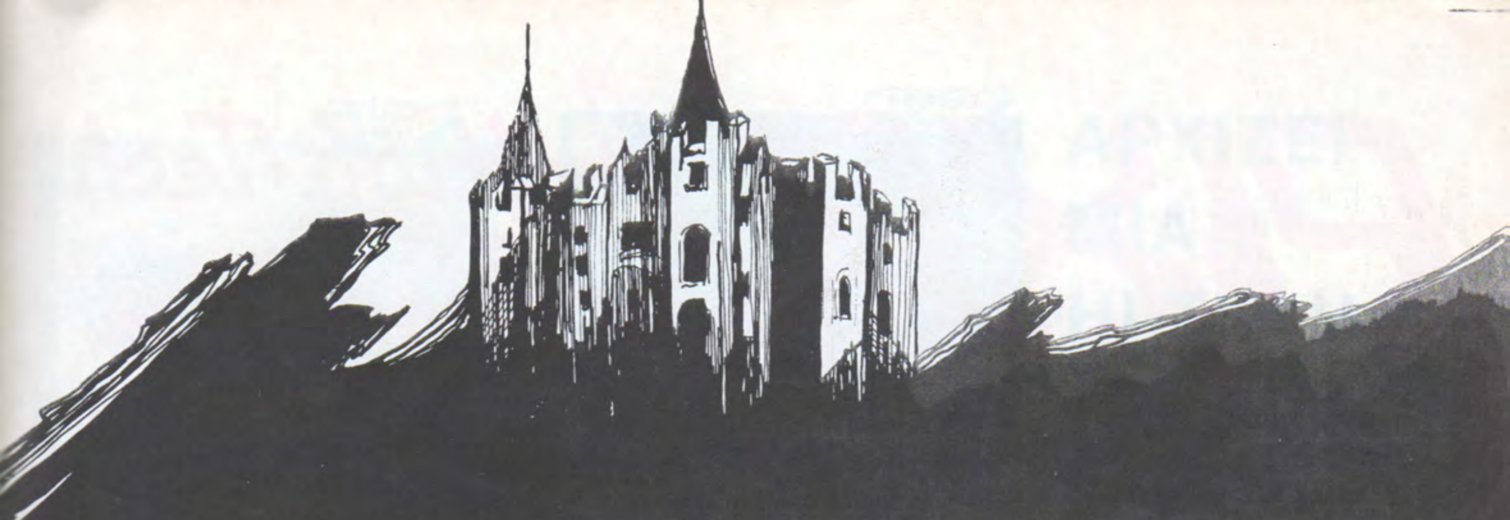
1.593.000	Αντώνης Λιβανής	(Amstrad 6128)
1.117.200	Χρήστος Στόγιας	(Amstrad 6128)
724.600	Βασίλης Τζουβαράς	(Spectrum +2)
678.400	Φραγκίσκος Νίνος	(Amstrad 464)
620.000	Μιχάλης Κασσένας	(Spectrum +2)

PLATOON

217.628	Χρήστος Τσιρώνης	(Commodore 64)
202.653	Τάσος Σήφακας	(Spectrum +)
150.000	Στράτος Κουτλής	(Commodore 64)
128.800	Λευτέρης Ευμορφόπουλος	(Amstrad 6128)
100.000	Άκης Κωνσταντακόπουλος	(Commodore 64)

DOUBLE DRAGON

130.000	Φώτης Θωμάς	(Spectrum +)
117.710	Σάββας Σαββόπουλος	(Amiga 500)
110.000	Μανώλης Μεταξάς	(Spectrum)
74.040	Γιάννης Πολύμερος	(Atari PC 1)
72.600	Νίκος Φούγιας	(Amstrad PC1512)



BOMB JACK I

1.900.000	Παύλος Παρασκευούδης	(Spectrum)
1.250.000	Πάνος Μότσιος	(Amstrad 6128)
1.089.000	Γιώργος Τσακωνάκης	(Amstrad 6128)
1.080.000	Κώστας Πετρόχειλος	(Amstrad 6128)
1.054.000	Γιάννης Αλεξάκης	(Amstrad 6128)

ARKANOID II

825.990	Αρίσταρχος Παπαδόπουλος	(Amstrad 6128)
707.690	Κώστας Θεοδωρίδης	(Amstrad 6128)
549.050	Dr. Vang	(Spectrum 48)
465.930	Βασίλης Παπαδόπουλος	(Amstrad 6128)
350.640	Νίκος Σπάχηλος	(Spectrum +)

SWORD OF SODAN

322.250	Κώστας Παπουτσής	(Amiga 500)
295.000	Νίκος Μωράκης	(Amiga 500)
293.250	Θοδωρής Ανδρεάδης	(Amiga 500)

KARNOV

432.200	Γιώργος Δομετίου	(Amstrad 6128)
412.560	Δημήτρης Νικολαΐδης	(Amstrad 6128)
392.130	Σταύρος Χατζημανώλης	(Amstrad 6128)
391.320	Γιώργος Τηγάνης	(Amstrad 6128)
328.890	Δημήτρης Ζαμπλάκος	(Amstrad 6128)

IKARI WARRIORS

5.601.100	Μιχάλης Κάραλης	(Amstrad 6128)
3.852.360	Κώστας Κακόγιαννης	(Amstrad 6128)
3.663.152	Γιάννης Ραβασόπουλος	(Amstrad 6128)
3.515.500	Παντελής Αργυρός	(Amstrad 6128)
3.334.500	Φώτης Δήμου	(Spectrum +)

HUNCHBACK I

500.000	Γιώργος Κούσης	(Amstrad 6128)
306.200	Μάκης Λιβιτσάνης	(Commodore 64)
272.000	Στέλιος Τσαφαράκης	(Amstrad 6128)

PETER BEARDSLEY'S INT. FOOTBALL

(20 Λεπτά)

16-2	Σοφία Κατσούλη	(Atari 1040 St)
16-3	Στέργιος Φούφας	(Amstrad 6128)
14-2	Γιώργος Τσατάς	(Atari 1040 ST)

ROBOCOP

212.970	Νίκος Μπατζάκης	(Amstrad 6128)
182.000	Γιώργος Σώζος	(Amstrad 6128)
115.200	Μιχάλης Μπακόπουλος	(Amstrad 6128)
102.640	Γιάννης Τσιρπαυλής	(Amstrad 6128)
101.860	Θοδωρής Γεωργαντάς	(Amstrad 6128)

RETURN OF THE JEDI

700.000	Κώστας Πετράκης	(Amstrad 6128)
640.000	Γιάννης Κριτής	(Amiga 500)
215.000	Βαγγέλης Τζιώρος	(Atari 520 ST)
200.000	Γιώργος Μαραβέλιας	(Amstrad 6128)
138.732	Στέλιος Κράλογλου	(Amiga 500)

DRAGON NINJA

1.548.000	Δημήτρης Ρήγας	(Spectrum +2)
1.400.000	Σπύρος Θάνου	(Spectrum 48)
985.000	Αντώνης Παπαγιαννίδης	(Amstrad 6128)

OPERATION WOLF

610.932	Δημήτρης Τυπάλδος	(Spectrum +2)
606.790	Χρήστος Διονυσόπουλος	(Spectrum +3)
583.622	Χάρης Περγαντής	(Spectrum 128)
582.046	Νίκος Σωτηρόπουλος	(Spectrum +2)
565.400	Χρήστος Περγαντής	(Spectrum 128)

BUBBLE BOBBLE

3.722.300	Δημήτρης Φωτεινός	(Commodore 64)
3.572.820	Αριστοτέλης Μήτσιου	(Amstrad 6128)
2.900.000	Θοδωρής Ζησιμάτος	(Commodore 64)
2.673.000	Κώστας Αβδελιώτης	(Atari 520 STFM)
2.649.358	Αργύρης Γαβαλάς	(Amstrad 6128)

DALEY THOMPSON'S SUPER TEST

(Day I + Day II)

55.340	Αρίσταρχος Παπαδόπουλος	(Amstrad 6128)
49.630	Θανάσης Μάλφας	(Amstrad 6128)

KRAKOUT

1.671.490	Μάνος Λυκάκης	(Commodore 64)
700.000	Θανάσης Ασπράκης	(Commodore 64)
652.800	Βασίλης Καρμπούρης	(Spectrum)
652.200	Λευτέρης Αγγέλου	(Spectrum +)
540.000	Άγγελος Θεοφιλόπουλος	(Amstrad 6128)

PACMANIA

653.720	Γιώργος Αναδιώτης	(Amiga 500)
650.720	Jimmy® Ζήκος	(Amiga 500)
649.730	Χαράλαμπος Ρέτικας	(Amiga 500)
636.750	Μανώλης Βασιλάκης	(Amiga 500)
560.190	Χρήστος Γενεντές	(Spectrum)

PIXEL / High·Tech Boutique

Διαλέξτε τώρα δώρα υψηλής τεχνολογίας!



ΤΟ ΞΥΠΝΗΤΗΡΙ ΤΩΝ ΟΝΕΙΡΩΝ ΣΑΣ

Ποιά είναι η πιο αντιπαθητική και απάνθρωπη οικιακή συσκευή που γνώρισε ποτέ η ανθρωπότητα; Μα φυσικά το ... ξυπνητήρι! Αν λοιπόν έχετε ξοδέψει όλες τις οικονομίες σας χτυπώντας στον τοίχο ένα ξυπνητήρι την ημέρα, τότε τρέξτε και αγοράστε το ρολόι-μπάλα του PIXEL. Κι όταν χτυπήσει το πρωί, πετάξτε το με όλη σας τη δύναμη στο πάτωμα, γιατί μόνο έτσι σταματαεί!

Βρίσκεται μέσα σε μπάλες μπάσκετ και τέννις, ειδικά για φιλάθλους ... υπναράδες!



PIXEL DATA BANK

Δεν θα αφήσουμε βέβαια τους οπαδούς των data banks χωρίς κάποιο μοντελάκι. Το νέο ψηφιακό ευρετήριο της Boutique είναι το SL Card 800, με νέο πιο εύχρηστο πληκτρολόγιο, με οθόνη 20 χαρακτήρων, ικανότητα αποθήκευσης 8000 γραμμάτων ή ψηφίων και με δυνατότητες για κωδικούς ασφαλείας, αυτόματη ταξινόμηση στοιχείων, ρολόι, ημερολόγιο και calculator. Για τους χρήστες κάποιου συμβατού, κάτι ακόμα: Το SL 800 επιτρέπει την επικοινωνία με PCs για ανταλλαγή δεδομένων.

Σίγουρα δεν χρειάζεστε τίποτε καλύτερο.



AM/FM PIXEL RADIO

Η ελεύθερη ραδιοφωνία στην τσέπη σας.

Ένας πανίσχυρος δέκτης ραδιοφωνικού σήματος που σας ακολουθεί παντού.

Τα κύματα FM και AM δεν έχουν να σας κρύψουν κανένα μυστικό. Με το πολύ όμορφο αυτό ραδιοφωνάκι μπορείτε ανά πάσα στιγμή ν' ακούτε στερεοφωνικά τον αγαπημένο σας σταθμό - οπουδήποτε. Φυσικά, απαλλάσσεστε απ' τις σκοτούρες της συχνής αλλαγής μπαταριών, αφού το ραδιοφωνάκι λειτουργεί με ηλιακή ενέργεια.



ΖΟΥΛΗΞΤΕ ΤΑ! ΠΑΤΗΣΤΕ ΤΑ!

Εχετε νεύρα! Πολλά νεύρα! Και θέλετε κάπου να ξεσπάσετε ... η απλά θέλετε να διασκεδάσετε ζουλώντας τα, πατώντας τα και βλέποντάς τα να γίνονται σε λίγο όπως πρώτα!

Επιτρέψτε μας να σας συστήσουμε τον κύριο και την κυρία Ζουληχτίδου, τα δύο PIXELοκουκλάκια μας, φτιαγμένα από την πιο τρελή ύλη. Χτυπήστε τα, λιώστε τα, αλλά προπαντός ... χαρίστε τα!



Κονσολα PIXEL

Μόνο για computerized D.Js. Στα party του '50 και του '60, υπήρχε ένα φορητό πικάπ και πολλοί μικροί δίσκοι... αλλά στα party του 2000 θα υπάρχει ο super μίκτης του PIXEL, ένα μηχάνημα στα σύνορα του σημερινού high-tech!

Ενσωματωμένο μικρόφωνο, κασετόφωνο, ψηφιακό ταμπλώ ελέγχου, μίξη μουσικής, φωνής και τρελών computerized εφέ, από ειδικό κύκλωμα ήχου, σε μια πολύχρωμη καταπληκτική εμφάνιση! Αν θέλετε ένα party... επιστημονικής φαντασίας.



ΞΥΠΝΗΤΗΡΙ-ΡΟΛΟΪ ΠΟΡΤΑΤΙΦ-ΡΑΔΙΟΦΩΝΟ

Από την κονσόλα ελέγχου του διαστημοπλοίου Star Trek κατορθώσαμε να κλέψουμε αυτή τη συσκευή: Είναι ραδιόφωνο AM-FM, είναι digital ρολόι-ξυπνητήρι, είναι πορτατίφ και παίρνει τρία διαφορετικά σχήματα. Βρίσκεται στο σύνορο αυτού που ονομάζουμε «μοντέρνα γραμμή» στο δωμάτιό σας.

Κάντε όλα τα κομοδίνα να ζηλέψουν ... χαρίστε ή ζητήστε να σας χαρίσουν το πορτατίφ του αύριο!



ΤΕΤΡΑΔΙΑ PIXEL

Σεπτέμβρης και το Pixel, σαν νεανικό περιοδικό, θα πάει σχολείο.
Με κάθε μαθητή-user, λοιπόν, το τετράδιο 200 σελίδων του Pixel. Ένα Pixel που θα είναι πάντα μαζί σας, κατάλληλο για Ιστορία, Φυσική, Μαθηματικά και για τους... χάρτες του τελευταίου σας adventure.



ΤΣΑΝΤΕΣ PIXEL

Για τη σχολική χρονιά που αρχίζει, εμείς έχουμε τη λύση, που λέγεται τσάντες Pixel. Σε μοντέρνα γραμμή, με νεανικά χρώματα και πολύ, μα πολύ, στυλ! Σίγουρα είναι το πιο χρήσιμο πράγμα που μπορεί να έχετε τους επόμενους 9 μήνες. Και... καλή σχολική χρονιά.

ΑΡΧΙΖΕΙ ΜΙΑ HI-TECH ΣΧΟΛΙΚΗ ΧΡΟΝΙΑ!

Καιρός για Pixel "προμήθειες"

PIXELΟΦΩΝΟ

Τώρα που τέλειωσαν οι διακοπές, το πρωϊνό ξύπνημα γίνεται πάλι καθημερινό "μαρτύριο". Μην ανησυχείτε όμως, θα φτάσετε έγκαιρα στο σχολείο σας. Το έξυπνο εξωγήϊνο ξυπνητήρι-ραδιοκασετόφωνο Pixel (με μπαταρία ή ρεύμα) αναλαμβάνει να απαλύνει το πρωϊνό σας ξύπνημα, με γλυκές μελωδίες απ' τον αγαπημένο σας σταθμό ή την αγαπημένη σας κασέτα.





Σε κάθε PIXEL θα βρίσκεται η High-Tech Boutique με τις περιγραφές προϊόντων υψηλής τεχνολογίας.

PIXEL / High-Tech Boutique

ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ

(Σημειώστε με ένα Χ το αντίστοιχο κουτάκι μεγέθους/χρώματος και με αριθμό την ποσότητα, συνολική αξία και σύνολο).

ΕΙΔΟΣ	ΠΟΣΟΤΗΤΑ	ΤΙΜΗ ΜΟΝΑΔΑΣ*	ΣΥΝΟΛΙΚΗ ΑΞΙΑ
ΞΥΠΝΗΤΗΡΙ-ΜΠΑΛΑ □ ΤΕΝΝΙΣ □ ΜΠΑΣΚΕΤ □ ΠΟΔΟΣΦΑΙΡΟ		3.300	
PIXEL DATA BANK		13.500	
AM/FM PIXEL RADIO		7.300	
PIXELΟΚΟΥΚΛΑΚΙ □ Αγόρι □ Κορίτσι		1.450	
ΚΟΝΣΟΛΑ PIXEL		22.500	
ΞΥΠΝΗΤΗΡΙ-ΡΟΛΟΪ ΠΟΡΤΑΤΙΦ-ΡΑΔΙΟΦΩΝΟ □ ΑΣΠΡΟ □ ΜΑΥΡΟ		18.700	
ΤΕΤΡΑΔΙΑ PIXEL		800 τα τέσσερα	
ΤΣΑΝΤΕΣ PIXEL: □ ΣΑΚΙΔΙΟ □ SAC VOYAGE		5.900 7.200	
PIXELΟΦΩΝΟ		19.850	
Ελάχιστο χρονικό περιθώριο αποστολής: 20 ημέρες		ΣΥΝΟΛΟ	______ ΔΡΧ.

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ______________________

____

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ______________________

Τ.Κ. __________ ΠΟΛΗ __________ ΤΗΛ. __________

*Θέλω να μου στείλετε με αντικαταβολή τα παραπάνω αντικείμενα. Αν δεν μείνω ικανοποιημένος από την αγορά μου μπορώ να επιστρέψω **εντός δέκα ημερών** το προϊόν και θα επιστραφεί εξ ολοκλήρου το ποσόν που κατέβαλα. Τα ταχυδρομικά έξοδα επιστροφής βαραίνουν εμένα.*

Είμαι άνω των 18 ετών.

ΥΠΟΓΡΑΦΗ __________ ΗΜΕΡΟΜΗΝΙΑ __________

Δεν είμαι άνω των 18 ετών.

ΥΠΟΓΡΑΦΗ ΚΗΔΕΜΟΝΑ __________ ΗΜΕΡΟΜΗΝΙΑ __________

***Οι παραπάνω τιμές συμπεριλαμβάνουν Φ.Π.Α. 16%. Η προσφορά θα διαρκέσει μέχρι να εξαντληθούν τα προϊόντα.**

Ταχυδρομήστε το κουπόνι στη διεύθυνση:

COMPUPRESS, (PIXEL HIGH TECH BOUTIQUE), Λ. Συγγρού 44, ΑΘΗΝΑ 117 42.

Τα έξοδα αντικαταβολής επιβαρύνουν τον παραλήπτη.

ΠΡΟΣΦΟΡΑ ΣΤΟΥΣ

ΜΑΘΗΤΕΣ

ΓΥΜΝΑΣΙΟΥ & ΛΥΚΕΙΟΥ

ΜΑΘΗΜΑΤΑ

COMPUTERS



ΘΕΜΑΤΑ ΣΠΟΥΔΩΝ

Για κάθε επίπεδο μαθητών
- BASIC (για αρχάριους)
- BASIC και ΑΡΧΕΙΑ
- DATA ENTRY
- PASCAL
- WORD PROCESSING

ΓΕΝΙΚΑ

- Τμήματα πρωινά, απογευματινά ή μόνο Σάββατο (10.00΄-13.00΄)
- ΄Εναρξη κάθε εβδομάδα
- Απεριόριστη πρακτική εξάσκηση
- Χορήγηση Βεβαίωσης Σπουδών

ΔΗΛΩΣΤΕ ΣΗΜΕΡΑ ΣΥΜΜΕΤΟΧΗ

Μην αφήνετε το χρόνο να φεύγει. Από τώρα μπείτε στο τραίνο της Πληροφορικής. Αύριο θα είστε σε πλεονεκτική θέση και θα αντιμετωπίσετε ευκολότερα την επαγγελματική σας σταδιοδρομία, σε όποιον τομέα και να ακολουθήσετε.

ΚΕΑΣ ΞΥΝΗ

ΣΧΕΔΙΑΖΕΙ ΤΙΣ ΣΥΓΧΡΟΝΕΣ ΣΠΟΥΔΕΣ

ΑΘΗΝΑ: ΕΜΜ. ΜΠΕΝΑΚΗ 32 - ΤΗΛ.: 364.5111-2-3

ΠΕΙΡΑΙΑΣ: ΒΑΣ. ΚΩΝ/ΝΟΥ 33 - ΤΗΛ.: 411.9907

ΑΝΟΙΞΕ ΣΤΑ ΒΡΙΛΗΣΣΙΑ ΤΟ

COMPUTER BRAIN

•ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΣΤΗΝ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ

Τμήματα ανάλογα με την ηλικία και τις γνώσεις στην Πληροφορική. Με την πολυετή εμπειρία του Ζαχαρία Πουλαρά στην εκπαίδευση, στην Ελλάδα και την Αμερική.

•ΕΠΩΝΥΜΟ COMPUTER ΣΕ ΚΑΛΗ ΤΙΜΗ

Amstrad, Euro PC, Ergo-System

•ΑΝΑΛΩΣΙΜΑ ΓΙΑ ΤΟ COMPUTER ΣΑΣ

Δισκέτες, Δισκετοθήκες, Καλύμματα, Φίλτρα Οθόνης, Καθαριστικά.

•ΜΙΑ ΟΛΟΚΛΗΡΩΜΕΝΗ ΜΗΧΑΝΟΓΡΑΦΙΚΗ ΛΥΣΗ ΓΙΑ ΤΗΝ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΗ ΣΑΣ

Με τα καλύτερα έτοιμα προγράμματα της αγοράς και δικά μας, ανάλογα με τις ανάγκες σας.

•ΤΙΣ ΣΥΜΒΟΥΛΕΣ ΤΟΥ ΕΙΔΙΚΟΥ ΚΟΝΤΑ ΣΑΣ ΧΩΡΙΣ ΚΑΜΙΑ ΕΠΙΒΑΡΥΝΣΗ

ΠΡΟΣΦΟΡΑ: ΔΩΡΕΑΝ ΜΑΘΗΜΑΤΑ ΤΟ ΣΕΠΤΕΜΒΡΙΟ

ΓΡΑΜΜΟΥ ΚΑΙ ΑΝΑΛΗΨΕΩΣ 3, ΒΡΙΛΗΣΣΙΑ

ΤΗΛ. 8048684

«ΚΥΒΟΣ»

COMPUTERS

ΛΕΩΦΟΡΟΣ ΒΟΥΛΙΑΓΜΕΝΗΣ Νο 122 ΤΗΛ.: 9025433

ΜΕΓΑΛΕΣ ΕΥΚΟΛΙΕΣ ΠΛΗΡΩΜΗΣ

HOME	ΠΡΟΚΑΤΑΒΟΛΗ		ΔΟΣΕΙΣ	ΠΡΟΣ	
AMSTRAD 6128 (ΠΡΑΣΙΝΗ ΟΘΟΝΗ)	"	26.000 και 6	"	"	10.000
AMSTRAD 6128 (ΕΓΧΡΩΜΗ ΟΘΟΝΗ)	"	46.000 και 7	"	"	10.000
COMMODORE 64 και ΚΑΣΕΤΟΦΩΝΟ	"	18.000 και 5	"	"	8.000
AMIGA 500	"	45.000 και 8	"	"	13.400
ATARI 520 STFM		112.000 μέχρι 8 δόσεις			
ATARI 1040 STFM		167.000 μέχρι 8 δόσεις			
ΟΘΟΝΗ ATARI ΕΓΧΡΩΜΗ		80.000 μέχρι 6 δόσεις			
ΟΘΟΝΗ COMMODORE 1084 ΕΓΧΡΩΜΗ	"	23.000 και 5	"	"	12.000
AMIGA 500+ΟΘΟΝΗ COMMODORE 1084P	"	65.000 και 8	"	"	21.000
PC					
AMSTRAD 1512 1DD (ΜΟΝΟΧΡΩΜΟ)	"	52.000 και 6	"	"	17.000
AMSTRAD 1512 2DD (ΜΟΝΟΧΡΩΜΟ)	"	72.000 και 7	"	"	16.000
AMSTRAD 1512 1DD (ΕΓΧΡΩΜΟ)	"	75.000 και 7	"	"	17.000
AMSTRAD 1512 2DD (ΕΓΧΡΩΜΟ)	"	90.000 και 7	"	"	19.000
AMSTRAD 1640 1DD (HERCULES)	"	52.000 και 8	"	"	16.000
AMSTRAD 1640 2DD (HERCULES)	"	64.000 και 8	"	"	17.750
AMSTRAD 1640 1DD (EGA-ΕΓΧΡΩΜΟ)	"	84.000 και 8	"	"	22.000
AMSTRAD 1640 2DD (EGA-ΕΓΧΡΩΜΟ)	"	100.000 και 9	"	"	21.000
AMSTRAD 2086 1DD 3.5" (MONO)	"	82.000 και 6	"	"	24.500
AMSTRAD 2286 2DD 3.5" (MONO)	"	115.000 και 8	"	"	30.000
ATARI PC1 1DD (EGA-MONO)	"	50.000 και 7	"	"	15.000
ATARI PC3/2 2DD (EGA-MONO)	"	80.000 και 8	"	"	19.000
VEGAS VS20T ΟΘΟΝΗ ΒΙΜ 14"		200.000 σε 7 δόσεις			
EURO PC (SCHNEIDER) MONO	"	35.000 και 6	"	"	15.000
EURO PC (SCHNEIDER) ΕΓΧΡΩΜΟ		172.000 σε 7 δόσεις			
PC200 ΜΟΝΟΧΡΩΜΗ ΟΘΟΝΗ+MOUSE	"	38.000 και 6	"	"	14.000
PC200 ΕΓΧΡΩΜΟ ΜΕ MOUSE		177.000 σε 7 δόσεις			
PC200 ΜΕ MOUSE	"	36.000 και 6	"	"	12.000
ΙΚΑΡΟΣ 640KB 1DD (HERC.-CGA)		150.000 σε 6 δόσεις			
TULIP PC/2 1DHD 20MB MONO	"	104.000 και 10	"	"	21.000
ΕΚΤΥΠΩΤΕΣ					
AMSTRAD DMP 3250	"	13.000 και 6	"	"	7.000
STAR LC-10	"	16.000 και 6	"	"	7.400
AMSTRAD LQ 3500		88.000 σε 6 δόσεις			

ΣΤΙΣ ΤΙΜΕΣ ΣΥΜΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΕΤΑΙ ΚΑΙ Ο Φ.Π.Α.

ΠΡΟΣΦΟΡΑ ΜΗΝΟΣ ΜΕΤΡΗΤΟΙΣ:

AMIGA 500+MONITOR 1084 COMMODORE: ΑΠΟ 195.000

ΙΚΑΡΟΣ 640KB 1DD ΜΟΝΟΧΡΩΜΟ: 138.000

STAR LC-10 ΕΓΧΡΩΜΟ: 74.000

ΣΤΕΛΝΟΝΤΑΙ ΠΑΝΤΟΥ ΜΕ ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗ

ΑΝΤΑΛΛΑΓΕΣ

Η/Υ & ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΩΝ

EASYTECH

Οι τιμές περιέχουν ΦΠΑ 16%

Θέλεις να ανταλλάξεις, να πουλήσεις τον υπολογιστή σου ή κάποιο περιφερειακό του; Θέλεις να αγοράσεις έναν καλομεταχειρισμένο με βέβαιη υποστήριξη;

με εμπιστοσύνη

ΜΕ ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗ ΣΕ ΟΛΗ ΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ

PRINTERS 25.000
HD 20MB FOR ATARI 79.000
ATARI-AMIGA .... CALL
AMSTRAD 6128 .... 49.000
PC COMPATIBLES 90.000
MEGA ST 2 .... 159.000
AMIGA-ATARI CLUB .... CALL

EASYTECH COMPUTERS

Μαυρομιχάλη 188 - Λεωφ. Αλεξάνδρας
114 72 ΑΘΗΝΑ Τηλ.: 6438784

Η ΓΛΩΣΣΑ ΜΗΧΑΝΗΣ ΤΟΥ SPECTRUM



ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ

Προς εκδοτικό οργανισμό COMPU-PRESS Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44 - 117 42 - ΑΘΗΝΑ

Παρακαλώ να μου στείλετε το βιβλίο Η ΓΛΩΣΣΑ ΜΗΧΑΝΗΣ ΤΟΥ SPECTRUM.
Για το λόγο αυτό στέλνω την Ταχυδρομική Επιταγή Νο________ με το ποσό των 1.400 δρχ. που ανταποκρίνεται στην αξία του βιβλίου.

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ________________

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ________________

ΠΟΛΗ ________ Τ.Κ. ________

ΤΗΛΕΦΩΝΟ ________________

GRAPHICS & ΚΙΝΗΣΗ ΣΤΟΝ SPECTRUM



ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ

Προς εκδοτικό οργανισμό COMPU-PRESS Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44 - 117 42 - ΑΘΗΝΑ

Παρακαλώ να μου στείλετε το βιβλίο GRAPHICS & ΚΙΝΗΣΗ ΣΤΟΝ SPECTRUM.
Για το λόγο αυτό στέλνω την Ταχυδρομική Επιταγή Νο________ με το ποσό των 1.300 δρχ. που ανταποκρίνεται στην αξία του βιβλίου.

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ________________

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ________________

ΠΟΛΗ ________ Τ.Κ. ________

ΤΗΛΕΦΩΝΟ ________________

AMSTRAD ΧΙΛΙΕΣ & ΜΙΑ ΔΥΝΑΤΟΤΗΤΕΣ



ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ

Προς εκδοτικό οργανισμό COMPU-PRESS Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44 - 117 42 - ΑΘΗΝΑ

Παρακαλώ να μου στείλετε το βιβλίο AMSTRAD χίλιες και μία δυνατότητες.
Για το λόγο αυτό στέλνω την Ταχυδρομική Επιταγή Νο________ με το ποσό των 1.800 δρχ. που ανταποκρίνεται στην αξία του βιβλίου.

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ________________

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ________________

ΠΟΛΗ ________ Τ.Κ. ________

ΤΗΛΕΦΩΝΟ ________________

ΛΕΞΙΚΟ ΟΡΟΛΟΓΙΑΣ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ



ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ

Προς εκδοτικό οργανισμό COMPU-PRESS Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44 - 117 42 - ΑΘΗΝΑ

Παρακαλώ να μου στείλετε το ΛΕΞΙΚΟ ΟΡΟΛΟΓΙΑΣ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ.
Για το λόγο αυτό στέλνω την ταχυδρομική επιταγή Νο________ με το ποσό των 950 δρχ.,που ανταποκρίνεται στην αξία του βιβλίου.

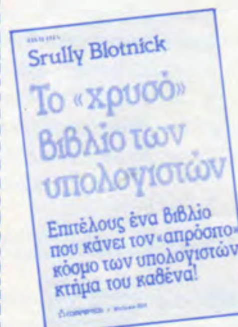
ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ________________

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ________________

ΠΟΛΗ ________ Τ.Κ. ________

ΤΗΛΕΦΩΝΟ ________________

ΤΟ ΧΡΥΣΟ ΒΙΒΛΙΟ ΤΩΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ



ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ

Προς εκδοτικό οργανισμό COMPU-PRESS Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44 - 117 42 - ΑΘΗΝΑ

Παρακαλώ να μου στείλετε το ΧΡΥΣΟ ΒΙΒΛΙΟ ΤΩΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ
Για το λόγο αυτό στέλνω την Ταχυδρομική Επιταγή Νο________ με το ποσό των 1.300 δρχ. που ανταποκρίνεται στην αξία του βιβλίου.

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ________________

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ________________

ΠΟΛΗ ________ Τ.Κ. ________

ΤΗΛΕΦΩΝΟ ________________

ΚΟΜΠΙΟΥΤΕΡΣ, ΑΠΛΑ ΜΑΘΗΜΑΤΑ ΓΙΑ ΟΛΟΥΣ



ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ

Προς εκδοτικό οργανισμό COMPU-PRESS Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44 - 117 42 - ΑΘΗΝΑ

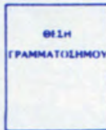
Παρακαλώ να μου στείλετε: α) τον πρώτο και δεύτερο τόμο του βιβλίου ΚΟΜΠΙΟΥΤΕΡ, ΑΠΛΑ ΜΑΘΗΜΑΤΑ ΓΙΑ ΟΛΟΥΣ ή β) μόνο τον πρώτο τόμο του ΚΟΜΠΙΟΥΤΕΡ, ΑΠΛΑ ΜΑΘΗΜΑΤΑ ΓΙΑ ΟΛΟΥΣ.
Για το λόγο αυτό στέλνω την Ταχυδρομική Επιταγή Νο________ με το ποσό α) 1.900 δρχ. ή β) 900 δρχ. αντίστοιχα που ανταποκρίνεται στην αξία τους.

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ________________

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ________________

ΠΟΛΗ ________ Τ.Κ. ________

ΤΗΛΕΦΩΝΟ ________________



ΠΡΟΣ ΕΚΔΟΤΙΚΟ ΟΡΓΑΝΙΣΜΟ
COMPUPRESS
ΤΜΗΜΑ ΣΥΝΔΡΟΜΗΤΩΝ
Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44, 11742 ΑΘΗΝΑ, ΤΗΛ.: 923.8672-5, 922.5520





ΠΡΟΣ ΕΚΔΟΤΙΚΟ ΟΡΓΑΝΙΣΜΟ
COMPUPRESS
ΤΜΗΜΑ ΣΥΝΔΡΟΜΗΤΩΝ
Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44, 11742 ΑΘΗΝΑ, ΤΗΛ.: 923.8672-5, 922.5520





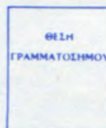
ΠΡΟΣ ΕΚΔΟΤΙΚΟ ΟΡΓΑΝΙΣΜΟ
COMPUPRESS
ΤΜΗΜΑ ΣΥΝΔΡΟΜΗΤΩΝ
Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44, 11742 ΑΘΗΝΑ, ΤΗΛ.: 923.8672-5, 922.5520





ΠΡΟΣ ΕΚΔΟΤΙΚΟ ΟΡΓΑΝΙΣΜΟ
COMPUPRESS
ΤΜΗΜΑ ΣΥΝΔΡΟΜΗΤΩΝ
Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44, 11742 ΑΘΗΝΑ, ΤΗΛ.: 923.8672-5, 922.5520





ΠΡΟΣ ΕΚΔΟΤΙΚΟ ΟΡΓΑΝΙΣΜΟ
COMPUPRESS
ΤΜΗΜΑ ΣΥΝΔΡΟΜΗΤΩΝ
Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44, 11742 ΑΘΗΝΑ, ΤΗΛ.: 923.8672-5, 922.5520





ΠΡΟΣ ΕΚΔΟΤΙΚΟ ΟΡΓΑΝΙΣΜΟ
COMPUPRESS
ΤΜΗΜΑ ΣΥΝΔΡΟΜΗΤΩΝ
Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44, 11742 ΑΘΗΝΑ, ΤΗΛ.: 923.8672-5, 922.5520



Ο ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ ΤΩΝ GAMERS

ΠΑΙΞΤΕ

Licence to Kill

και ... κερδίστε Μάσκες και αστεράκια Ninja από την Greek Software

ΣΤΟ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟ ΤΩΝ GAMERS



"James, υπερέβης τα καθήκοντά σου. Η άδειά σου να σκοτώνεις δεν πρέπει να χρησιμοποιείται για περιπτώσεις αντεκδίκησης. Ο θάνατος του φίλου σου ανήκει στο παρελθόν... στο μακρινό παρελθόν, 007!". "Κύριε διοικητά, απαιτώ να ανακαλέσετε την αναφορά σας!".
"Σιωπή, Bond! Η άδειά σου αναστέλλεται... τίθεσαι υπό περιορισμό!".
Θα βοηθήσετε εσείς τον απελπισμένο 007 στην τελευταία - ίσως - αποστολή του; Μέσα στην οθόνη; Με το joystick στο χέρι; Το game είναι πολύ δύσκολο, αλλά με θαυμάσια γραφικά και πολλές-πολλές πίστες. Νομίζετε ότι θα τα καταφέρετε;

Οι όροι του διαγωνισμού

Συμπληρώστε το - τι άλλο, πια - κουπόνι και φροντίστε να έρθει στα γραφεία μας πριν τις 20 Σεπτεμβρίου. Σημειώστε ένα Χ στο τετραγωνάκι της σωστής απάντησης (όχι μουτζούρες!) και στείλτε το κουπόνι στο Pixel. Μέσα από τα Γου...Φου...Σου (Γεγονότα... Φήμες... Σχόλια) θα μάθετε αν κερδίσατε. Για τα δώρα μπορείτε να έρθετε σε επαφή με την Greek Software (Πριγκηποννήσων 28, τηλ. 6443759), έχοντας μαζί σας την πρωτότυπη δισκέτα του παιχνιδιού (ή την κασέτα αντίστοιχα).

Τα δώρα του διαγωνισμού

Τα δώρα έρχονται κατ' ευθείαν από την Άπω Ανατολή. Είναι δέκα "νιφάδες θανάτου", τα φοβερά αστεράκια Shuriken, σε απομιμήσεις, βέβαια. Μαζί τους, επίσης, υπάρχουν για σας 10 μάσκες του τάγματος των Ninja.

Ο ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ ΤΩΝ GAMERS

ΚΟΥΠΟΝΙ ΣΥΜΜΕΤΟΧΗΣ

(Συμπληρώστε με ένα Χ το τετραγωνάκι στην απάντηση που θεωρείτε σωστή).

Οι ερωτήσεις του Διαγωνισμού των Gamers

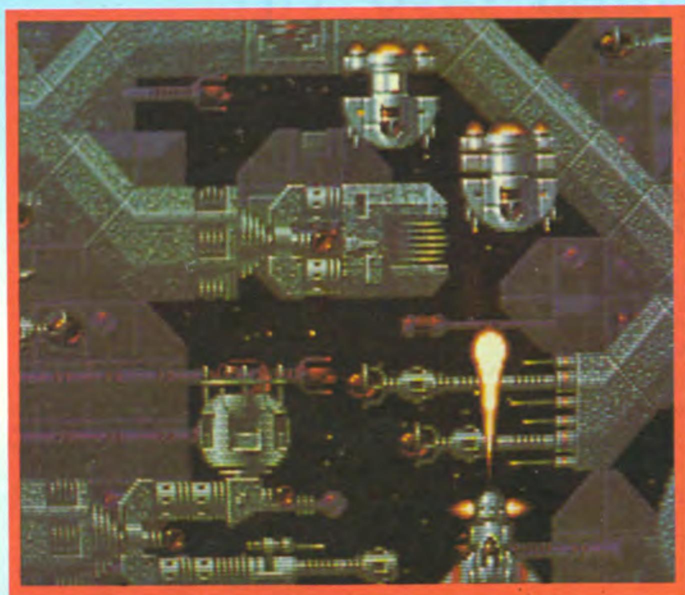
1. Ποιός είναι ο πρωταγωνιστής στο ρόλο του James Bond;
α) Sean Connery ☐ β) Timothy Dalton ☐ γ) Charles Bronson ☐
2. Ποιός διάσημος καλλιτέχνης τραγουδά το εισαγωγικό κομμάτι της ταινίας;
α) Gladys Knight ☐ β) Barbra Streisand ☐ γ) Yiannis Parios ☐
3. Χρησιμοποιείτε όπλα στην τρίτη πίστα;
α) Ναι ☐ β) Όχι ☐ γ) Μερικές φορές ☐

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ: ______ ΗΛΙΚΙΑ: ______
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ: ______
______
ΤΗΛΕΦΩΝΟ: ______ ΕΧΩ ΤΟΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗ: ______

Στείλτε μας το συμπληρωμένο κουπόνι στη διεύθυνση: για το περιοδικό PIXEL, Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα.

ΠΡΟΣΕΧΩΣ

XENON II MEGABLAST



Φαίνεται ότι όλοι οι αγώνες που κάνατε στο Xenon πήγαν χαμένοι. Γιατί οι Xενίτες έχουν ξαναγυρίσει και κατέλαβαν τους πλανήτες, που είχατε απελευθερώσει, και όχι μόνο αυτό, αλλά έρχονται εξοπλισμένοι και με ένα νέο φοβερό όπλο, που τους επιτρέπει να ταξιδεύουν μέσα στο χρόνο. Χρησιμοποιώντας αυτό το όπλο, έχουν πάει σε διάφορες εποχές του χρόνου και έχουν βάλει βόμβες, με σκοπό να εξοντώσουν τους λαούς, που στο μέλλον θα γίνονταν εχθροί τους, και - έτσι - να κυριαρχήσουν τελικά.

Έτσι, πρέπει - για άλλη μια φορά - να αναλάβετε να σώσετε τον κόσμο, να διορθώσετε την ιστορία κ.λπ.

Το Xenon II - Megablast βαδίζει στα ίχνη του δημοφιλούς προκατόχου του: είναι κατακόρυφα scrolling shoot'em up, αν και, κατά πάσα πιθανότητα, θα λείπει η δυνατότητα της επίγειας μάχης. Θα περιλαμβάνονται πολλοί συνδυασμοί εξωγήινων, καθώς και μερικοί εντυπωσιακοί κακοί, στο τέλος κάθε level. Επίσης, τα background graphics θα είναι πολύ καλύτερα, όπως άλλωστε φαίνεται και στο screen shot.

Ο ήχος αξίζει ιδιαίτερη αναφορά, αφού, εκτός από τα συνηθισμένα εφέ, θα περιλαμβάνει και funk μουσική, καθ' όλη τη διαρκεια του παιχνιδιού.

Η εκτόξευση του Xenon II θα γίνει από το ακρωτήριο Imageworks, στις αρχές Σεπτεμβρίου.

RAINBOW ISLANDS

Μια φορά και έναν καιρό, ένας κακός μάγος είχε απαγάγει δύο μικρά κοριτσάκια, τα φυλάκισε στο βάθος μιας διαδρομής 100 οθονών και μεταμόρφωσε τους συντρόφους τους σε βροντόσαυρους που πετούσαν φούσκες. Σας θυμίζει, μήπως, τίποτε αυτό;

Σωστά. Πρόκειται για το γνωστότατο και αγαπητό μας Bubble Bobble. Τι σχέση έχει όμως αυτό, με το Rainbow Islands;

Με την πρώτη ματια, καμία. Αν όμως σας πούμε ότι ο πλήρης τίτλος είναι: "Rainbow Islands - The story of Bubble - Bobble II", τότε σίγουρα τα πράγματα θα γίνουν πολύ πιο ξεκάθαρα.

Το Bubble Bobble II είναι αρκετά διαφορετικό από τον προκάτοχό του. Αντί για βροντόσαυρο, τώρα ελέγχετε ένα φυσιολογικό (σχεδόν) άνθρωπο, ο οποίος έχει τη δυνατότητα να εκτοξεύει ουράνια τόξα εναντίον των αντιπάλων του. Η οθόνη εδώ δεν είναι στατική, αλλά σκρολάρει πάνω - κάτω. Οι εχθροί είναι πάλι εντελώς διαφορετικοί και υπάρχουν δέκα διαφορετικά είδη από αυτούς, ένα για κάθε νησί που επισκέπτεσθε. Τα νησιά έχουν διάφορα ονόματα (π.χ. «Νησί των εντόμων», «Νησί μάχης») και οι εχθροί είναι προσαρμοσμένοι στο περιβάλλον. Υπάρχει ακόμη και «Νησί του DOH» (μαντέψτε τι κακούς έχει αυτό).

Το conversion γίνεται από την Graftgold (Flying Shark, Soldier of fortune) και αυτό υπόσχεται πολλά. Τα γραφικά έχουν μεταφερθεί αρκετά καλά και το gameplay είναι πολύ καλό (τουλάχιστον στο coin-op), με αρκετά power-ups και μυστικά όπλα. Ο ήχος είναι πάλι αρκετά καλός.

Τα ουράνια τόξα θα βγουν μετά τη βροχή ... ω, συγγνώμη, μάλλον προς το τέλος Αυγούστου.



TIME SCANNER



Έχει περάσει αρκετός καιρός, από τότε που είδαμε το τελευταίο πολύ καλό φλιπεράκι στους υπολογιστές μας. Τα πράγματα όμως φαίνεται να αλλάζουν, χάρη στην Activision, που φαίνεται να τελειώνει (επιτέλους) το conversion του Time Scanner. Το Time Scanner είναι conversion από το ομώνυμο coin - op της Sega, που είχε κάνει την εμφάνισή του πριν ενάμιση χρόνο. Το conversion έπρεπε, σύμφωνα με τα προγράμματα, να εμφανιστεί εδώ και ένα χρόνο, αλλά «κάποια προβλήματα στην κίνηση της μπάλας ανέστειλαν την έκδοσή του».

Στο Time Scanner, το παιχνίδι δεν περιορίζεται σε μία οθόνη. Περνώντας τη μπάλα από ειδικές διαδρομές, μπορείτε να ανέβετε μια οθόνη πάνω, ενώ αν έχετε ανέβει οθόνη και η μπάλα πάει σε «λούκι», δεν χάνετε, αλλά γυρνάτε στην αμέσως προηγούμενη οθόνη. Φυσικά, αν βρίσκεστε στην αρχική οθόνη και η μπάλα φτάσει σε ένα λούκι, τότε χάνετε μια μπάλα και ακούτε και ένα σατανικό γέλιο.

Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι από τα πιο ισχυρά του σημεία, κυρίως στους 16bit υπολογιστές. Ο ήχος περιλαμβάνει διάφορα εντυπωσιακά εφέ στα χτυπήματα των στόχων, ενώ, τέλος, το gameplay, μετά από ένα χρόνο δουλειάς, πρέπει να είναι αρκετά καλό, αν όχι άριστο. Το Time Scanner θα κυκλοφορήσει κάπου στις αρχές Σεπτέμβρη, ή και λίγο νωρίτερα...



Νέα του Software

Όπως κάθε χρόνο τέτοια εποχή, οι ρυθμοί πέφτουν σημαντικά στις εταιρίες, αφού το καλοκαίρι δεν είναι η ιδεώδης εποχή για το software. Παρ' όλα αυτά, έχουμε αρκετές ενδιαφέρουσες ειδήσεις.

• Οι πρώτες από αυτές έρχονται από την Activision: μετά από εννέα μήνες δουλειάς, έκαναν την εμφάνισή τους οι πρώτες οθόνες από τα "Altered Beast" και "Beach Volleyball", για τα οποία σας είχαμε ξαναμιλήσει, και μάλλον θα είναι έτοιμα περίπου τον Οκτώβριο. Επίσης, ανακοινώθηκε ότι έχουν αποκτηθεί licences για τα coin-ops "Super Wonder Boy", "Sonic Boom", "Dynamite Dux" και "Fighting Soccer". Τέλος, ένα άλλο παιχνίδι από την Activision θα είναι το "Ghostbusters 2", με θέμα από την ομώνυμη ταινία που, φυσικά, αποτελεί διάδοχο τον "Ghostbusters".

• Η Martech ανακοίνωσε την ίδρυση μιας νέας εταιρίας, θυγατρικής της, βέβαια, που θα ονομάζεται "Screen 7". Η ίδρυση της εταιρίας αυτής συνοδεύεται και από ένα αρκετά καλό licence, το "Jaws" (Ελληνιστί: τα σαγόνια του καρχαρία).

• Η System 3 δεν εμφανίζεται συχνά, όταν όμως το αποφασίζει, προκαλεί αίσθηση (βλέπε Last Ninja I, II). Τα πράγματα, όμως, φαίνεται να αλλάζουν. Έτσι τώρα, υπάρχει το "Dominator", που είναι ένα shoot'em up τύπου Nemesis και ίσως έχει ήδη κυκλοφορήσει, και - μετά από αυτό - υπάρχουν τα "Tusker", που είναι arcade-adventure, το Vendetta, με πολύ παραπλανητικό τίτλο, αφού πρόκειται για παιχνίδι τένις, το "Run Out" (σας θυμίζει τίποτε;), που είναι φυσικά racing game, και, τέλος, το "Myth", που είναι ένα arcade adventure, το οποίο θα σας πηγαίνει στην αρχαία και τη μεσαιωνική εποχή.

• Ένα από τα πιο ενδιαφέροντα flight simulators προβλέπεται να είναι το "Chuck Yeager's advanced flight simulator", από την Electronic Arts, στο οποίο μπορείτε να διαλέξετε το αεροπλάνο σας και να εξασκηθείτε στην προσγείωση, την απογείωση, τις φιγούρες ή, ακόμη, να δοκιμάσετε και νέα μοντέλα αεροπλάνων, για να διαπιστώσετε τι δεν πάει καλά μ' αυτά. Σίγουρα είναι κάποια αλλαγή από τα γνωστά.

• Μια ενδιαφέρουσα είδηση, για τους κατόχους Spectrum: η "Trojan Projects" κατασκεύασαν lightgun για τον εν λόγω υπολογιστή. Το αξεσουάρ αυτό κοστίζει 30 λίρες στην Αγγλία (κάπου 8.000) και ήδη αρκετές εταιρίες (μεταξύ αυτών η Ocean, η U.S. Gold και η Domark) δήλωσαν ότι θα το υποστηρίξουν. Οι φίλοι των παιχνιδιών τύπου "Operation Wolf" πρέπει να είναι ιδιαίτερα ευχαριστημένοι.

• Τέλος, στην Αγγλία επιτελείται ένα είδος επανάστασης στην ενημέρωση για τα computer games. Ο λόγος για το "Action Screenplay", που είναι μια βιντεοκασέτα με αποσπάσματα από παιχνίδια την ώρα που παίζονται. Είναι βέβαια αρκετά πιο ακριβή από τα αντίστοιχα περιοδικά (υπερτετραπλάσια τιμή) και σίγουρα δεν μπορεί να φτάσει στις λεπτομέρειες ενός review, αλλά είναι σίγουρα μια επιπλέον χρήσιμη πληροφορία, για τα παιχνίδια που πρόκειται να αγοράσετε. Φυσικά, προϋποθέτει το να έχετε βίντεο. Άντε και στα δικά μας...

ARCADE

Phelios



ΕΔΩ ΚΑΙ ΑΡΚΕΤΟ ΚΑΙρό, η Namco έχει αρχίσει την παραγωγή παιχνιδιών, των οποίων οι ήρωες έχουν τα ίδια χαρακτηριστικά προσώπου (βλέπε Ordyne). Στην κατηγορία αυτή ανήκει και το Phelios, ένα shoot'em up game, που εξελίσσεται σε κόσμους φανταστικούς. Κατ' αρχήν, να πούμε ότι η υπόθεσή του δεν έχει σχέση με διάστημα, εξωγήινους κ.λπ. Το κλασικό στοιχείο, βέβαια, πάντα υπάρχει: κάποιος κακός μάγος έχει φυλακίσει την κοπέλλα σας και πρέπει να την ελευθερώσετε.

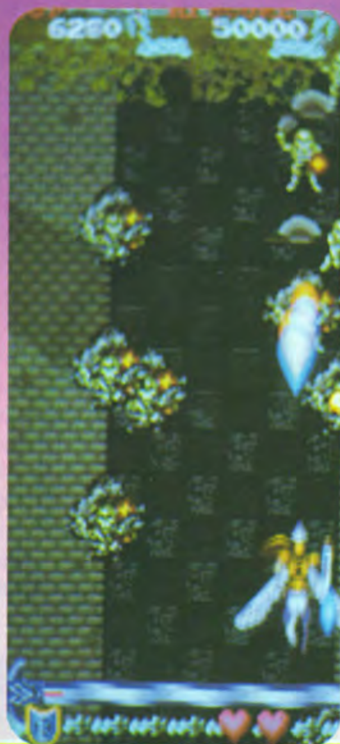
Το μεγαλύτερο πλεονέκτημα του παιχνιδιού είναι η ατμόσφαιρά του. Η δράση εξελίσσεται σε μυθολογικό ντεκόρ, με σκοτεινά χρώματα, δράκους κ.λπ. Βλέπετε τα πάντα από ψηλά και το scrolling είναι top-to-bottom. Ταξιδεύετε καθισμένος στην πλάτη ενός Πήγασου, ενός α-

Turbo Outrun

ΤΟ OUTRUN ΦΥΣΙΚΑ ΤΟ ξέρετε. Θυμάστε τι χαμός είχε γίνει μόλις κυκλοφόρησε: αφίσες, reviews και γενικά μια μανία για να δουν και να παίξουν όλοι το φοβερό αυτό game. Φυσικά, μετά από λίγο καιρό πέρασε και στους υπολογιστές, όπου και ήταν σκέτη αποτυχία. Αντίθετα, η coin-op version του ήταν πολύ καλή: ταχύτατη, με πολλά χρώματα και φανταστικά εφέ (θυμάστε το σύστημα που κούναγε όλο το τιμόνι όταν τρακάρατε;)

Το Turbo Outrun είναι το τελευταίο δημιούργημα της Sega, απόγονος του Outrun - σκέτο. Όπως και σε κάθε απόγονο, έτσι και εδώ, υπάρχουν οι απαραίτητες προσθήκες και βελτιώσεις. Ας πάρουμε όμως τα πράγματα με τη σειρά. Κατ' αρχήν, η υπόθεση και ο βασικός σκοπός του παιχνιδιού δεν έχουν αλλάξει: οδηγείτε μια Ferrari και προσπαθείτε να τερματίσετε κάποιες διαδρομές, πριν σας τελειώσει ο χρόνος. Να πούμε τώρα εκείνα που έχουν αλλάξει: αρχικά υπάρχει turbo κινητήρας. Στα controls λοιπόν έχει προστεθεί (πάνω απ' το μοχλό ταχυτήτων) ένα κουμπί, που ενεργοποιεί τον turbo - κινητήρα σας. Βέβαια, αυτό γίνεται μέχρι ο κινητήρας να υπερθερμανθεί, οπότε και σταματάει να δουλεύει, έως ότου κρυώσει. Επίσης, έχουν προστεθεί και δύο αναλογικά







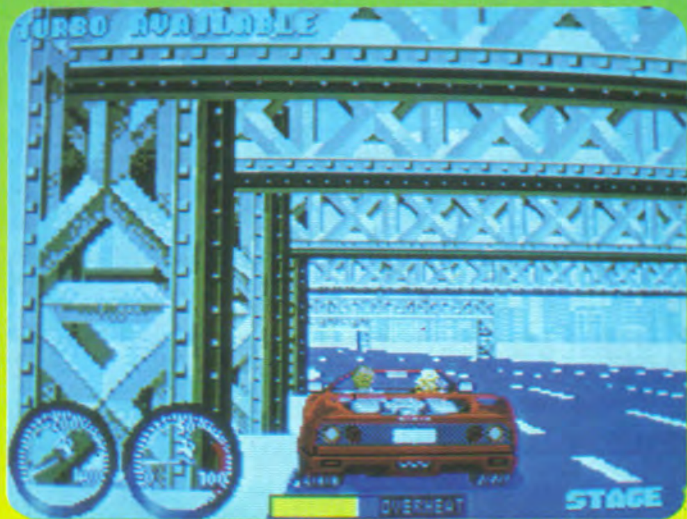
λόγου δηλαδή που πετάει. Είστε οπλισμένος αρχικά με κάποια βλήματα, που μπορούν μεν να σας καλύψουν, αλλά όχι απόλυτα. Στην εξέλιξη, βέβαια, παίρνετε και κάποια άλλα bonus όπλα, που - φυσικά - σας βοηθούν πολύ περισσότερο.

Στο Phelios υπάρχει μεγάλη ποικιλία γραφικών. Οι προγραμματιστές δεν είχαν κανένα περιορισμό ως προς τη χρονική τοποθέτηση του παιχνιδιού και, έτσι, έβαλαν τη φαντασία τους να δουλέψει. Έτσι, τόσο στα background graphics, όσο και στους εχθρούς, δεν θα δείτε σχεδόν ποτέ το ίδιο πράγμα δύο φορές. Ν' αρχίσουμε απ' το ντεκόρ, που άλλοτε είναι αρχαίο Ελληνικό και άλλοτε ... δεν ξέρω κι εγώ τι. Πάντως, τα χρώματα που υπάρχουν είναι το καφέ και το μαύρο.

Στους εχθρούς τώρα, όπου γίνεται της μουρλής: μάγισσες, ξωτικά, ιπτάμενα τέρατα, καθώς και μερικοί τεράστιοι δράκοι, που έχουμε δει και στο παρελθόν. Όλα τα sprites όμως είναι άψογα σχεδιασμένα, πολύ προσεγμένα, ενώ τα χρώματά τους κυμαίνονται στους τόνους του μωβ και του κόκκινου.

Τον ήρωά σας τον ελέγχετε με ένα joystick και δύο κουμπιά: το ένα για το fire και το δεύτερο για τις βόμβες (όταν τις πάρετε). Τα controls είναι άψογα και το άλογο ανταποκρίνεται αμέσως στις διαταγές που του δίνετε. Είναι δε τόσο νευρικό, όσο χρειάζεται για ν' αποφεύγετε και τις πιο επικίνδυνες βολές (υποθέτοντας ότι είστε λιγάκι γρήγορος). Αν ασχοληθείτε μαζί του, είναι κάτι παραπάνω από βέβαιο ότι θα σας αρέσει.





όργανα (στροφόμετρο - κοντέρ). Αυτά, όσον αφορά τις προσθήκες.

Το Turbo Outrun είναι λίγο δυσκολότερο απ' τον προκάτοχό του - ή μάλλον το έχουν κάνει δυσκολότερο. Έτσι, θα βρείτε νερά για να γλιστρήσετε, χιόνι και ομίχλη για να μη βλέπετε και, φυσικά, τους άλλους οδηγούς που δεν εννοούν να σας αφήσουν σε ησυχία.

Τη δράση τη βλέπετε όπως ακριβώς και στο πρώτο Outrun, ενώ τα γραφικά έχουν βελτιωθεί μεν, αλλά δεν έχουν προσεχθεί αρκετά. Αυτό, σε συνδυασμό με το σκοτείνιασμα των χρωμάτων, στις πολύ γρήγορες στιγμές του παιχνιδιού, δημιουργεί ένα μικρό χάος.

Τα controls είναι ελαφρώς βελτιωμένα. Υπάρχει ακόμη το τιμόνι με το ελατήριο επαναφοράς (που ελέγχει μάλλον σωστότερα τώρα το αυτοκίνητο) ενώ οι ταχύτητες - αν βαρεθήκατε το μοχλό - μπορούν να μπαίνουν αυτόματα.

Video

ΕΔΩ ΒΙΝΤΕΟΚΑΣΕΤΑ V-180... Εδώ Βιντεοκασέτα V-180... Ζητώ ενεργοποίηση διαδικασίας εισόδου....

— Εδώ κεντρικός πύργος ελέγχου VHS-1... δυστυχώς ο διάδρομος είναι κατειλημμένος... θα χρειαστεί να περιμένετε τέσσερα ακόμη λεπτά, μέχρι να τελειώσει η μαγνητοσκόπηση του προηγούμενου σήριαλ...

— Αδύνατον VHS-1... Έχουμε ρητές οδηγίες να ξεκινήσουμε τη διαδικασία τώρα!

— Εντάξει V-180, το προηγούμενο σκάφος βγαίνει από την είσοδο... Η μαγνητοσκόπηση διακόπτεται... μπορείτε να εισέλθετε!

— ΜΑ ΠΟΙΟΣ ΕΠΙΤΕΛΟΥΣ ΑΛΛΑΖΕΙ ΤΙΣ ΚΑΣΕΤΕΣ, ΤΗΝ ΠΙΟ ΑΚΑΤΑΛΛΗΛΗ ΣΤΙΓΜΗ;

ΤΟΥ Γ. ΚΥΠΑΡΙΣΣΗ

ΤΙΤΛΟΣ: **ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ ΣΤΟ ΔΙΑΣΤΗΜΑ**
ΕΤΑΙΡΙΑ: **HVH**
ΠΡΩΤΑΓΩΝΙΣΤΟΥΝ: **ΚΑΘΡΙΝ ΜΑΙΡΗ ΣΤΙΟΥΑΡΤ, ΜΑΪΚΛ ΠΡΕΝΤ, ΤΖΟΝ ΣΤΑΝΤΙΝΓΚ**
ΣΚΗΝΟΘΕΣΙΑ: **ROBERT JAFFE**
ΔΙΑΡΚΕΙΑ: **90΄**

Το «Νάιτ φλάιερ» ταξιδεύει ναυλωμένο για μια από τις πιο φιλόδοξες αποστολές: την αναζήτηση του μυθικού τύπου νοημοσύνης που ονομάζεται Βόλκριν. Η ανώτατη αυτή διάνοια είναι - εδώ και αιώνες - ο σκοπός του ανθρώπινου γένους και, τώρα πια, το πλήρωμα του Νάιτ φλάιερ είναι αποφασισμένο να την ανακαλύψει.

Το σκάφος είναι ένα παράξενο μείγμα από ύλη και πνεύμα. Ο κυβερνήτης του είναι ο Ρόυντ Έρις, μια απόκοσμη μορφή που εμφανίζεται στην εξερευνητική ομάδα μόνο σαν οπτασία. Φτάνοντας όλο και πιο κοντά στην ιερή αποστολή, η ομάδα βρίσκεται αντιμέτωπη





με μια αόρατη πνευματική δύναμη. Κανείς δεν ξέρει ποιός ευθύνεται γι' αυτό: ο Έρις; Καθόλου παράξενο ... κανείς δεν τον έχει δει, κανείς δεν τον ξέρει. Ο Βόλκριν; Δεν είναι αδύνατον... Ποιός ξέρει τι μπορεί να προκαλέσει την οργή της ανώτατης διάνοιας ... Ναι, αλλά ποιό απ' όλα αυτά είναι, τελικά;

Οι άνθρωποι της αποστολής αρχίζουν σιγά - σιγά να επηρεάζονται όλο και περισσότερο από την αόρατη και κακόβουλη δύναμη. Μια ατελείωτη σειρά θανατηφόρων «ατυχημάτων» αρχίζουν να συμβαίνουν μια στον ένα μια στον άλλο, προκαλώντας πανικό. Και τα πράγματα δεν φαίνεται να διορθώνονται...

Χωρίς να είναι μια από τις μεγαλύτερες παραγωγές του είδους, η ταινία αυτή συνδυάζει επιστημονική φαντασία και υπόθεση για «γερά νεύρα». Μην περιμένετε βέβαια να δείτε τα εφέ της ζωής σας, αλλά - από την άλλη μεριά - δεν θα μείνετε και απογοητευμένοι. Αν οι κωμωδίες δεν είναι του γούστου σας και επιμένετε στα διαστημικά θρίλερ, τότε δεν έχετε παρά να ψάξετε την «Περιπέτεια στο Διάστημα», στο αγαπημένο σας βιντεοκλάμπ.



Review

ΤΙΤΛΟΣ: Ο ΚΑΤΑΣΚΟΠΟΣ ΠΟΥ ΒΓΗΚΕ ΑΠΟ ΤΟ ΚΟΜΠΙΟΥΤΕΡ
ΕΤΑΙΡΙΑ: CBS/FOX
ΠΡΩΤΑΓΩΝΙΣΤΟΥΝ: ΓΟΥΠΙ ΓΚΟΛΝΤΜΠΕΡΓΚ
ΣΚΗΝΟΘΕΣΙΑ: ΠΕΝΥ ΜΑΡΣΑΛ
ΔΙΑΡΚΕΙΑ: 94΄

Η ταινία αυτή δεν έχει σχέση με λέιζερς, με διαστημικές εποποιίες και γαλαξιακές κατακτήσεις. Η ιστορία της δεν διαδραματίζεται στο μέλλον. Δεν χρησιμοποιεί εντυπωσιακά εφέ. Δεν έχει για πρωταγωνιστές εξωγήινους. Δεν έχει σαν θέμα την πάλη μεταξύ Καλού και Κακού.

(Αναγνώστες): Μα καλά, τότε ΤΙ δουλειά έχει στη στήλη τέτοια ταινία; Και από πότε βάζουμε μη διαστημικές περιπέτειες στο video review; ΕΕΕΕΕ; (Συγκρατημένος θυμός).

Ψυχραιμία κύριοι, ψυχραιμία: δεν πρόκειται να σας κάνω review την «Τόλμη και Γοητεία»... απλώς σκέφτηκα ότι είναι καιρός να δούμε και μια κωμωδία, έτσι δεν είναι; Μια κωμωδία όμως, που θα έχει σχέση με υπολογιστές, με hacking και όλα αυτά τα σχετικά. Ἡρωάς της, μια ερασιτέχνης κατάσκοπος. Το όνομα αυτής: Γούπι Γκόλντμπεργκ, ένα μαυριδερό ον με άπειρα μικρά κοτσιδάκια, η οποία δουλεύει σαν τραπεζική υπάλληλος σε μια αρκετά υπεύθυνη θέση. Καθήκον της είναι να μεταφέρει, μέσω του τραπεζικού δικτύου, τους λογαριασμούς διεθνών κεφαλαίων από τερματικό σε τερματικό.







Βέβαια, δεν κάνει μόνο αυτό. Καθ' ότι είναι και λίγο hacker, η Γούπι στέλνει που και που μηνύματα από το τερματικό της στα υπόλοιπα τερματικά, αναστατώνοντας συναδέλφους και αφεντικά. Μετά από τις πρώτες 345 ... κατσάδες, η Γούπι αποφασίζει και κάτσει ήσυχα, αλλά τότε τα πράγματα αλλάζουν: κάποιος άλλος αρχίζει να στέλνει μηνύματα σ' αυτήν. Ποιός άραγε; Για να τον βρει η Γούπι, θα πρέπει να μάθει τη λέξη - κλειδί, για την οποία το μόνο που ξέρει είναι ότι κρύβεται στο τραγούδι Jumping Jack Flash (αυτός άλλωστε είναι και ο πρωτότυπος τίτλος της ταινίας) των Rolling Stones. Ενώ ψάχνει μια-μια τις λέξεις των στίχων του τραγουδιού, διαπιστώνει μερικά ακόμα παράξενα περιστατικά: το σπίτι της (και, φυσικά, η ίδια) βρίσκεται υπό παρακολούθηση. Σιγά - σιγά καταλαβαίνει ότι, χωρίς να το θέλει, βρίσκεται μπλεγμένη σε μια υπόθεση ηλεκτρονικής κατασκοπείας και ότι κάποιος ζητά τη βοήθειά της. Τι να κάνει; Επιστρατεύει όλο το θάρρος της και προχωρεί όλο και πιο κοντά στη λύση. Και - αυτή τη φορά - χωρίς παιχνίδια.

Νομίζω ότι η Γούπι είναι ηθοποιός που δεν χρειάζεται συστάσεις. Είναι ξεκαρδιστική και πολύ καλός hacker, αν κρίνουμε από τα κατορθώματά της. Ὅσοι θέλετε πολύ γέλιο, την απαραίτητη δόση αγωνίας και σας ενδιαφέρουν ορισμένες νέες ιδέες πάνω στα δίκτυα και στους κωδικούς τους, δεν έχετε παρά να πατήσετε το play με τη συγκεκριμένη ταινία τοποθετημένη στην ειδική θέση.

Video

ΤΙΤΛΟΣ: Ο ΠΟΛΕΜΟΣ ΤΩΝ ΚΟΣΜΩΝ - Η ΑΝΑΣΤΑΣΗ
ΕΤΑΙΡΙΑ: HVH
ΠΡΩΤΑΓΩΝΙΣΤΟΥΝ: ΤΖΑΡΕΝ ΜΑΡΤΙΝ ΛΥΝΤΑ, ΜΕΗΣΟΝ ΓΚΡΗΝ, ΦΙΛΙΠ ΑΚΙΝ
ΣΚΗΝΟΘΕΣΙΑ: ΚΟΛΙΝ ΤΣΙΒΕΡΣ
ΔΙΑΡΚΕΙΑ: 105΄

Νομίζετε ότι οι παρτίδες μας με τους εξωγήινους έχουν αρχίσει τώρα τελευταία; Κάνετε μεγάλο λάθος. Οι περισσότεροι από εσάς (κι εγώ μαζί) δεν είχατε γεννηθεί, όταν η πρώτη μεγάλη μάχη - με τους γείτονες Αρειανούς - μας έδωσε την πρώτη αποφασιστική νίκη. Βέβαια, να είμαστε και μετριόφρονες: τη νίκη δεν την πήραμε εμείς, αλλά τα μικρόβια. Τα πιο αντιπαθητικά και ενοχλητικά πλάσματα του πλανήτη ένωσαν - την τελευταία στιγμή - τις δυνάμεις τους, ενάντια στον κοινό εχθρό, όταν οι εξωγήινοι, με τα προηγμένα πολεμικά τους εργαλεία, είχαν συντρίψει και την τελευταία προσπάθεια αντίστασης των ανθρώπων. Οι Αρειανοί είχαν μάθει να αντιστέκονται σε πολλούς κινδύνους, στα μικρόβια όμως όχι. Με το πρώτο φτάρνισμα, ήταν όλοι νεκροί.

΄Ετσι, ο «Πόλεμος των Κόσμων», όπως είχε τότε ονομαστεί, έληξε με επιτυχία. Οι εξωγήινοι απομακρύνθηκαν και ορισμένοι από αυτούς, μισοπεθαμένοι, καταψύχθηκαν και κλείστηκαν σε ειδικά γυάλινα κλουβιά, για περαιτέρω έρευνες. Σε κάποιο εργαστήριο στο Φορτ Λαρέντο, το οποίο με τον καιρό είχε αποκτήσει κακή φήμη για τα πειράματά του, οι εξωγήινοι παραμένουν εκεί ξεχασμένοι, όταν μια μέρα ένα φορτίο με ραδιενεργά απόβλητα τοποθετείται ακριβώς δίπλα τους. Ακόμα οι ειδικοί προσπαθούν να ανακαλύψουν τους λόγους για τους οποίους τα απόβλητα έκαναν τους Αρειανούς να ξαναζωντανέψουν, μετά από τόσα χρόνια, και να επιχειρήσουν για μια ακόμη φορά να εξαφανίσουν την ανθρωπότητα. Οι απόψεις διχάζονται, αλλά η πιθανότερη αιτία είναι μάλλον το γεγονός ότι η ραδιενέργεια των αποβλήτων σκότωσε τα μικρόβια που βρίσκονταν στο σώμα των Αρειανών, δίνοντάς τους την ευκαιρία να ξαναβρούν τις δυνάμεις τους. ΄Οπως και να 'χει το πράγμα, ένα είναι σίγουρο: η απειλή υπήρχε ξανά, κι αν νομίζετε ότι μετά από 35 χρόνια τα πράγματα θα είναι πιο εύκολα, τότε είστε γελασμένοι. Η ανεξάντλητη ευφυΐα των Αρειανών τους επιτρέπει να βρίσκονται κάθε φορά πέρα από την εποχή τους. Και η αντιμετώπισή τους θα είναι πάντα μια πολύ δύσκολη υπόθεση. Ο καημένος ο Τζώρτζ Ουέλς, πού να 'ξερε τι θα τράβαγε το μυθιστόρημά του...



Μετά από άλλες δύο ιστορίες, που βασίζονται στο ίδιο σενάριο, να και η τρίτη, η οποία, όπως φαίνεται, δεν πρόκειται να είναι η τελευταία. Οι εξωγήινοι ζωντανεύουν - κάθε φορά -την τελευταία στιγμή, ως εκ θαύματος, και μας χαλούν την ησυχία μας. Ας είναι καλά όμως οι τέσσερις αποφασισμένοι ήρωες: ένας αστροφυσικός, μια μικροβιολόγος, ένας ηλεκτρονικός και ένας συνταγματάρχης αναλαμβάνουν να δώσουν τη μάχη που θα κρίνει το μέλλον της ανθρωπότητας. Βέβαια, τόσες φορές έχει κριθεί το μέλλον της, τις προηγούμενες φορές, που μάλλον δεν θα πρέπει πια να σας κάνει υπερβολική εντύπωση κάτι τέτοιο. Γεγονός πάντως είναι ότι η ταινία τα καταφέρνει αρκετά καλά στον τομέα της και, χωρίς να ανήκει στις κορυφαίες του είδους, θα σας αφήσει ευχάριστες εντυπώσεις.



Ένα νέο P.C.
Made in West Germany
Που είναι Schneider
Που το λένε EURO PC
Που έρχεται με ένα πακέτο προγραμμάτων
Που είναι personal computer
Που είναι home computer

